DEZEMBRO 2011
www.mundoestranho.com.br

MUNDO estranho

PARA QUEM É LOUCO POR CURIOSIDADES!

PCL
Newton

EDIÇÃO TEMÁTICA!!! Mais de 20 dicas de presentes de Natal

REVISTA DO ANO · PRÊMIO ABRIL DE JORNALISMO 2011

EDIÇÃO 118 R$ 9,95
EXEMPLAR DE ASSINANTE VENDA PROIBIDA

Briga épica: **PS3** x **Xbox 360** x **Wii**

As **propagandas** mais **bizarras** dentro dos jogos!

O **Atari** funciona em uma TV atual?

Oito títulos **planejados** e nunca lançados

A ERA DE OURO DOS GAMES

A INDÚSTRIA DOS JOGOS NUNCA LUCROU TANTO. CONHEÇA A INCRÍVEL REALIDADE DE QUEM VIVE DISSO: CRIADORES, JOGADORES PROFISSIONAIS, DESENHISTAS... SAIBA COMO VOCÊ PODE SE TORNAR UM DELES!

Abril

www.portalculturalivre.com

PCL Newton
www.portalculturalivre.com

1.

Made in Brazil

O mundo dos games, agora, fala português. O namoro dos gringos com o Brasil começou devagarinho, com um agradinho aqui, outro ali. Agora, a coisa está ficando séria.

O gigantesco RPG online *World of Warcraft* chegou oficialmente ao Brasil em 2011 – e, para carimbar o passaporte, legendado e dublado em português. Foram 4 milhões de palavras traduzidas (quatro vezes mais que toda a série de livros *Harry Potter* somada), o que o torna a maior tradução para nosso idioma já feita na história.

Os agrados aos brasileiros continuam: Neymar e seu topete aparecem na capa da versão para a América de PES 2012 – que também vem dublado em português, prática cada vez mais comum entre os jogos lançados por aqui.

Outra bomba veio em setembro: a Microsoft confirmou que fabricará o Xbox em terras brasileiras. Não é pouca coisa: está é a primeira fábrica da empresa a produzir o console fora da China.

Mas a melhor notícia vem agora: a MUNDO ESTRANHO, que já dedica uma seção aos games há vários anos, atendeu aos pedidos dos leitores e lança esta edição temática. Aqui, você vai ler sobre games de um jeito que só a ME sabe contar, com muitas curiosidades e as mesmas seções da revista com um toque gamer, para agradar desde quem só fica no *Angry Birds* até o mais hardcore dos jogadores.

Se joga!

Patricia Hargreaves
Diretora de Redação
phargreaves@abril.com.br

2.

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Elda Müller, Fábio Colletti Barbosa Giancarlo Civita, Jairo Mendes Leal, José Roberto Guzzo, Victor Civita
Presidente Executivo Abril Mídia: Jairo Mendes Leal

Diretor de Assinaturas: Fernando Costa
Diretor Digital: Manoel Lemos
Diretor Financeiro e Administrativo: Fábio d'Avila Carvalho
Diretora Geral de Publicidade: Thais Chede Soares
Diretor Geral de Publicidade Adjunto: Rogerio Gabriel Comprido
Diretora de Recursos Humanos: Paula Traldi
Diretor de Serviços Editoriais: Alfredo Ogawa

Diretora Superintendente: Brenda Fucuta
Diretora de Núcleo: Alda Palma

MUNDO estranho

Diretora de Redação: Patricia Hargreaves

Editores: Marcel Nadale e Tiago Jokura (texto); Fabricio Miranda (arte) **Designers:** Babi Brasileiro, Bernardo Borges e Diego Sanches **Estagiários:** Luiz Romero (texto), Paula Bustamante (design) **Atendimento ao leitor:** Adriana Meneghello **CTI:** Alvaro Zeni (supervisor), André Hauly, Erika Nakamura, Edvânia Silva, Juarez Macedo, Leandro Marcinari, Zeca França, Leo Ferreira, Regina Sano **Colaboraram nesta edição:** Biancheria, Michele Quaresma e Pictomonstro (arte); Lina Vieira (editora); Paulo Kaiser (revisão) **Coordenadora Administrativa:** Giselda Gala **Assistente de redação:** Ivete Lobato **INTERNET NÚCLEO JOVEM Editor:** Frederico Di Giacomo **Editor-assistente:** Kleyson Barbosa **Repórteres:** Mariana Nadai, Otavio Cohen, Luiza Sahd **Designer:** Daniel Lazaroni **Webmaster:** Bruno Xavier **Estagiários:** Ana Prado (texto), Guilherme Dearo(texto) e Lucas Otsuka(webmaster)
www.mundoestranho.com.br

SERVIÇOS EDITORIAIS Apoio Editorial: Carlos Grassetti (Arte), Luiz Iria (Infografia) **Dedoc e Abril Press:** Grace de Souza **Pesquisa e Inteligência de Mercado:** Andrea Costa **Treinamento Editorial:** Edward Pimenta

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Marcia Soter, Mariane Ortiz, Robson Monte, **Executivos de Negócio:** Ana Paula Teixeira, Ana Paula Viegas, Caio Souza, Camila Folhas, Camilla Dell, Carla Andrade, Cidinha Castro, Claudia Galdino, Cleide Gomes, Cristiano Persona, Daniela Serafim, Eliane Pinho, Emiliano Hansenn, Fabio Santos, Jary Guimarães, Karine Thomaz, Marcello Almeida, Marcelo Cavalheiro, Marcio Bezerra, Marcus Vinicius, Maria Lucia Strotbek, Nilo Bastos, Regina Maurano, Renata Miolli, Rodrigo Toledo, Selma Costa, Susana Vieira, Tati Mendes **PUBLICIDADE DIGITAL Diretor:** André Almeida **Gerente:** Virginia Any **Gerente de Estratégia Comercial:** Alexandra Mendonça **Executivos de Negócio:** André Bortolai, André Machado, Caio Moreira, Camila Barcellos, Carolina Lopes, Cinthia Curty, David Padula, Elaine Collaço, Gabriel Souto, Fabíola Granja, Flavia Kannebley, Guilherme Bruno de Luca, Guilherme Oliveira, Herbert Fernandes, Juliana Vicedomini, Laura Assis, Luciana Menezes, Rafael de Camargo Moreira, Renata Carvalho, Renata Simões **PUBLICIDADE REGIONAL Diretores:** Marcos Peregrina Gomez, Paulo Renato Simões **Gerentes:** Andrea Veiga, Cristiano Rygaard, Edson Melo, Francisco Barbeiro Neto, Ivan Rizental, João Paulo Pizarro, Mauro Sannazzaro, Ricardo Mariani, Sonia Paula, Vania Passolongo **Executivos de Negócio:** Adriano Freire, Ailze Cunha, Beatriz Ottino, Carolina Louro, Caroline Platilha, Celia Pyramo, Clea Chies, Daniel Empinotti, Henri Marques, Ítalo Raimundo, José Castilho, Josi Lopes, Juliana Erthal, Julio Tortorello, Leda Costa, Luana Issa, Lucienne Lima, Pamela Berri Manica, Paola Dornelles, Ricardo Menin, Rodolfo Garcia, Samara Sampaio de O. Reijnders **PUBLICIDADE NÚCLEO JOVEM Diretor de Publicidade:** Alberto Simões de Faria **Gerentes:** Fernando Sabadin, Sandra Fernandes **Executivos de Negócio:** Alessandra Calissi, Alice Ventura, Ana Carolina Kanj, Analúcia Bertola, Eduardo Chedid, Flavia Magalhães, João Eduardo Dias, Juliana Compagnoni, Leila Raso, Luis Caldas, Luis Fernando Lopes, Mara Marques, Reinaldo Murino, Shirlene Pinheiro, Thaira Ferro, Vera Reis **Assistentes:** Liliana Moura, Monise Barbosa **DESENVOLVIMENTO COMERCIAL Diretor:** Jacques Baisi Ricardo **INTEGRAÇÃO COMERCIAL Diretora:** Sandra Sampaio **MARKETING E CIRCULAÇÃO Diretora de Marketing:** Louise Faleiros **Gerente de Marketing:** Angelica Garcia **Gerente de Núcleo:** Edson Bottura **Gerente Marketing Leitor:** Dennis Costa **Analista:** Thays Panizza **Estagiária:** Carolina Padilha **Gerente Marketing Publicitário:** Cezar Almeida **Analista:** Carolina Silva, Paulo Victor Gouvêa **Estagiária:** Maria Fernanda Zanuto **Gerente de Eventos:** Mônica Romano Agostinho **Analistas:** Adriana Paolini, Barbara Maruno, Mariana Perri **Estagiária:** Mayra Banci **Gerente de Circulação Avulsas:** Magali Superbi **Gerente de Circulação Assinaturas:** Gina Trancoso **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** André Vasconcelos **Gerente:** Renata Antunes **Consultor:** Ricardo Winandy **Processos:** Fabiano Valim, Aline Dosi **ASSINATURAS Atendimento ao Cliente:** Clayton Dick **RECURSOS HUMANOS Consultora:** Rachel Silva

Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 14º andar, Pinheiros, São Paulo, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, **Publicidade São Paulo e informações sobre representantes de publicidade no Brasil e no Exterior:** www.publiabril.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Alfa, Almanaque Abril, Ana Maria, Arquitetura & Construção, Aventuras na História, Boa Forma, Bons Fluidos, Bravo!, Capricho, Casa Claudia, Claudia, Contigo!, Delícias da Calu, Dicas Info, Elle, Estilo, Exame, Exame PME, Gloss, Guia do Estudante, Guias Quatro Rodas, Info, Lola, Loveteen, Máxima, Manequim, Men's Health, Minha Casa, Minha Novela, Mundo Estranho, National Geographic, Nova, Placar, Playboy, Publicações Disney, Quatro Rodas, Recreio, Revista A, Runner's World, Saúde, Sou Mais Eu!, Superinteressante, Tititi, Veja, Veja Rio, Veja São Paulo, Vejas Regionais, Viagem e Turismo, Vida Simples, Vip, Viva Mais!, Você RH, Você S/A, Women's Health **Fundação Victor Civita:** Nova Escola, Gestão Escolar

MUNDO ESTRANHO ED. 118 (ISSN: 1676-9554), ano 10, nº 12, é uma publicação da Editora Abril S.A. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço de capa vigente. Solicite seu exemplar na banca mais próxima de você. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **MUNDO ESTRANHO** não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: (11) 5087-2112
Demais localidades: 0800-775-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: (11) 3347-2121
Demais localidades: 0800-775-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A
Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, Freguesia do Ó, CEP 02909-900, São Paulo, SP

IVC FIPP ANER

Abril S.A.
Conselho de Administração: Roberto Civita (Presidente), Giancarlo Civita (Vice-Presidente), Esmaré Weideman, Hein Brand, Victor Civita
Presidente Executivo: Fábio Colletti Barbosa
www.abril.com.br

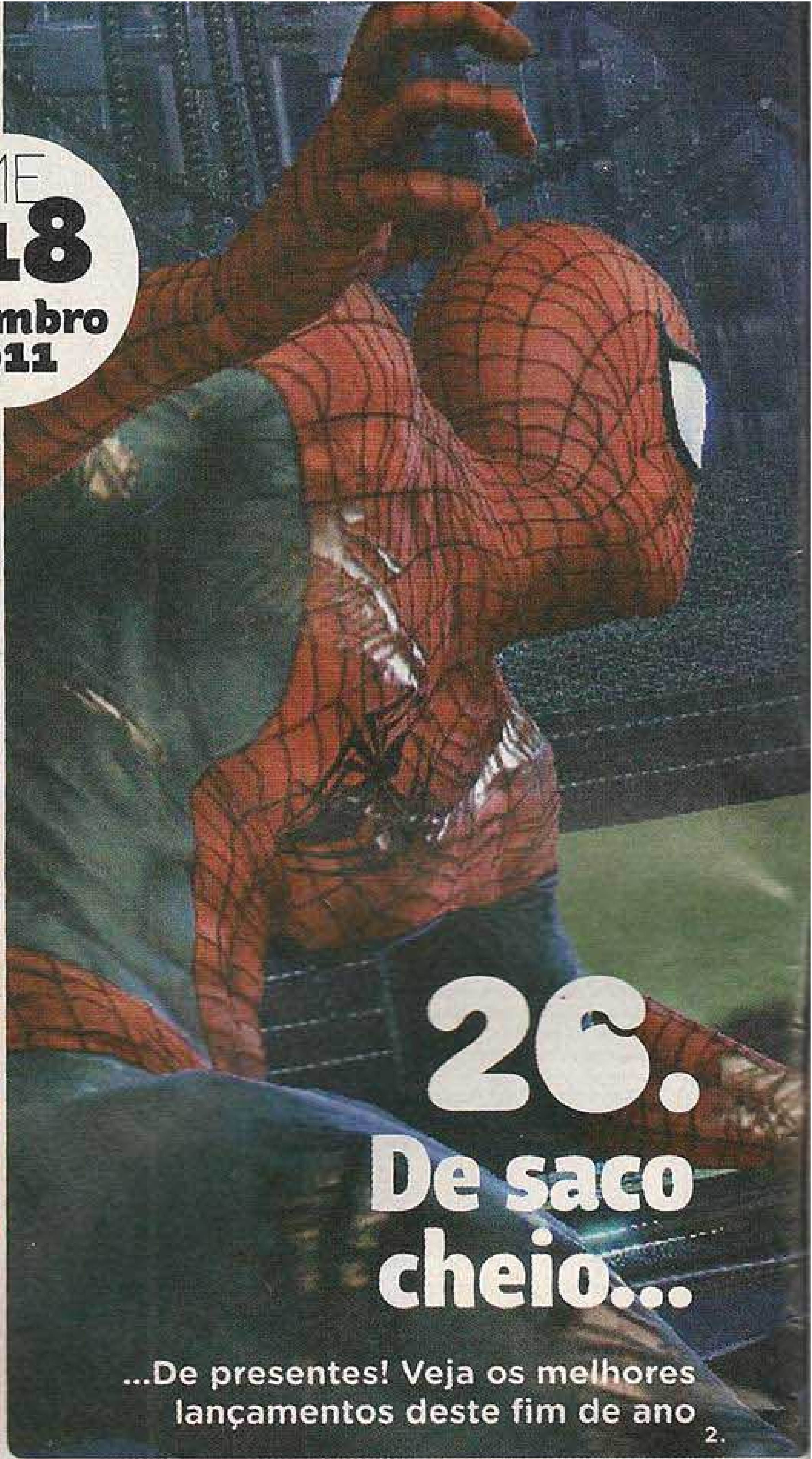
1. Divulgação **2.** Paffaro **CAPA** Otávio Silveira (imagem principal) e Iluztra (vinhetas)

SUMÁRIO

ME 118 Dezembro 2011

18. Gamer profissional

Saiba como fazer do seu principal hobby uma fonte de grana – você pode trabalhar desenvolvendo, criticando e até, claro, jogando 1.



26. De saco cheio...

...De presentes! Veja os melhores lançamentos deste fim de ano 2.

6. MAPA ESTRANHO O mundo de **Zelda** 3.

8. DUELO Xbox 360 X Wii X PS3

10. RETRATO FALADO Bowser Koopa 4.

12. DEBATE QUE EU GOSTO Os jogos **em 3D** valem a pena?

14. TOP 10 Os games mais **politicamente incorretos** da história

XIS TUDO

- 60. **Cult** Que fim levaram os consoles brasileiros?
- 62. **Tech** Manual de instruções do Wii U
- 66. **Mix** Como os games são dublados em português

70. CAIXA POSTAL

71. DIGITAL

72. PRESENTÃO

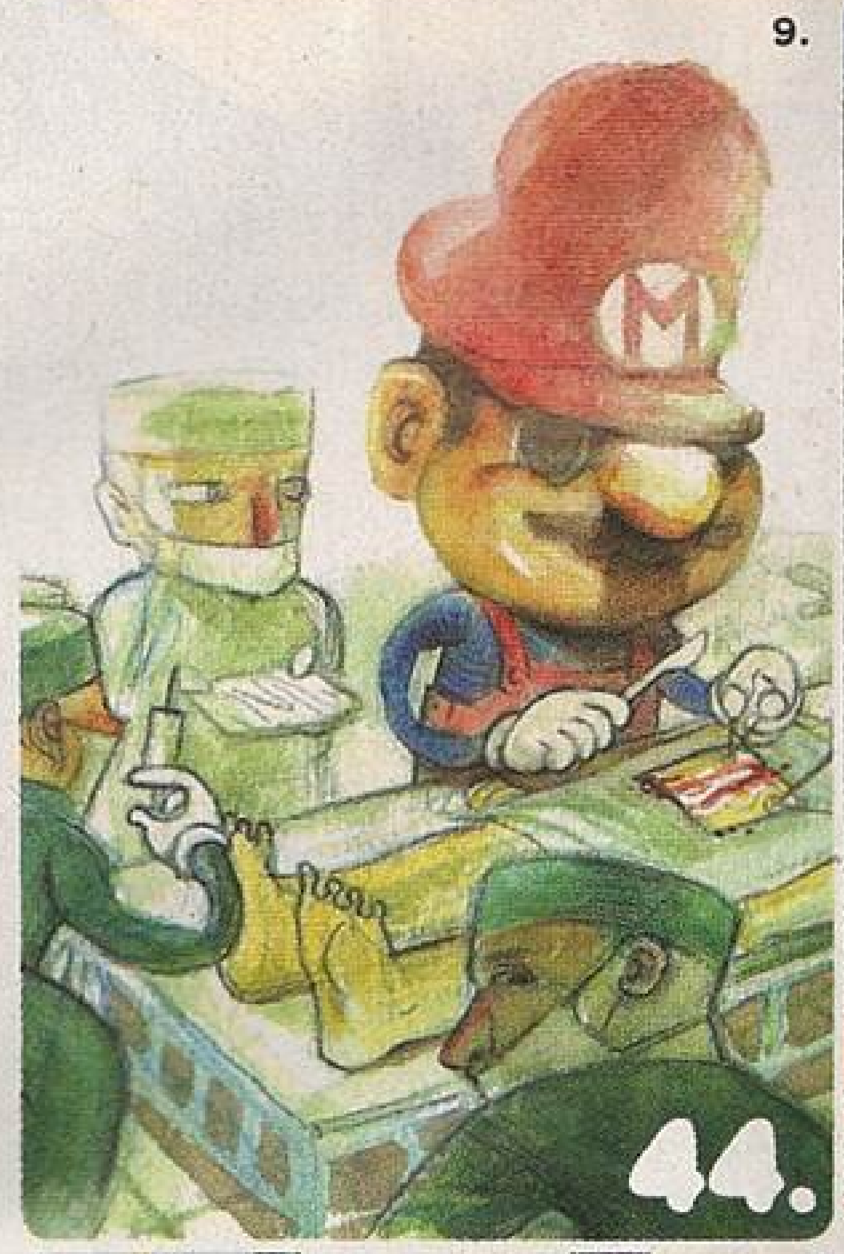
74. CONTANDO NINGUÉM ACREDITA

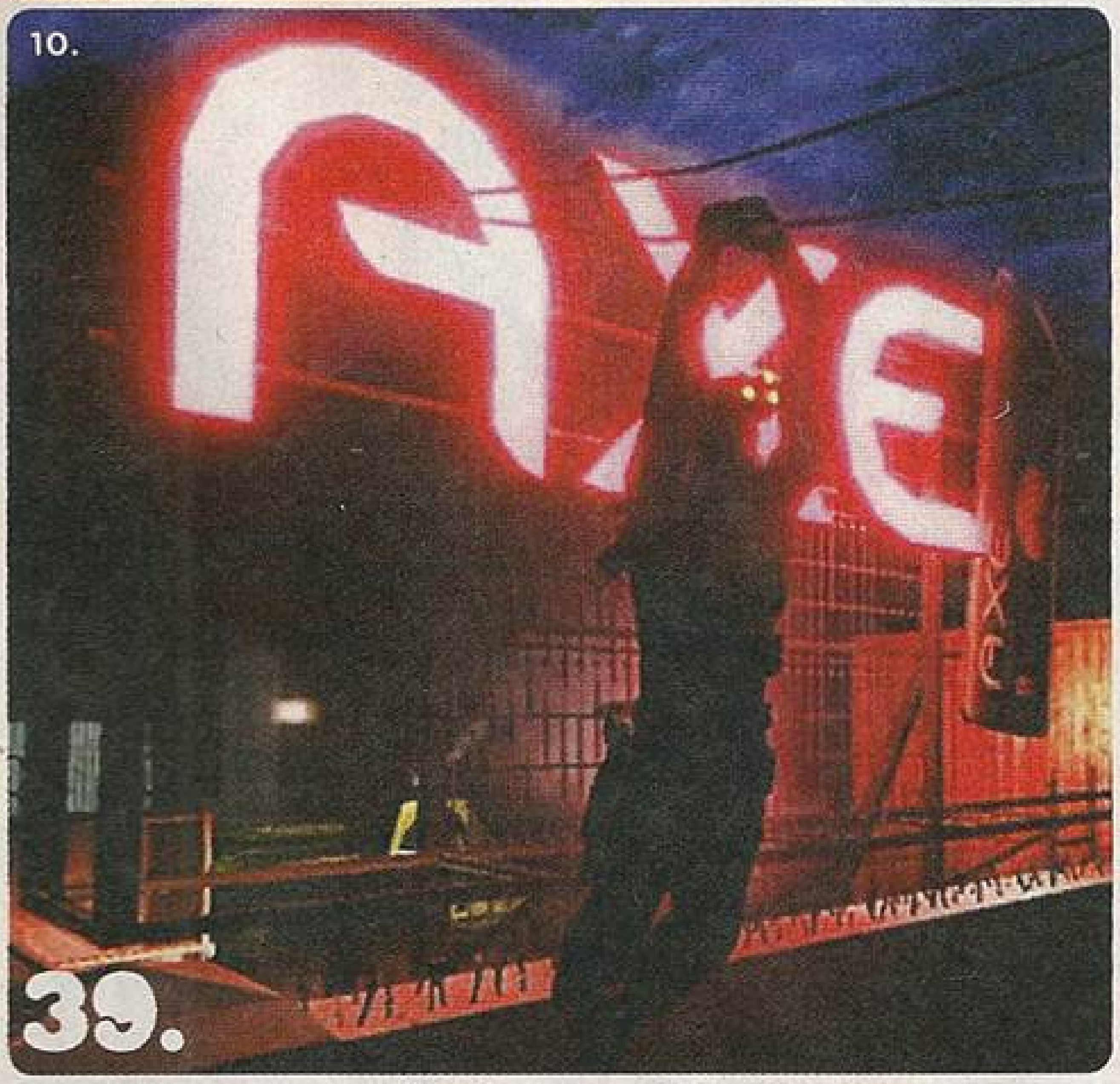
PCL

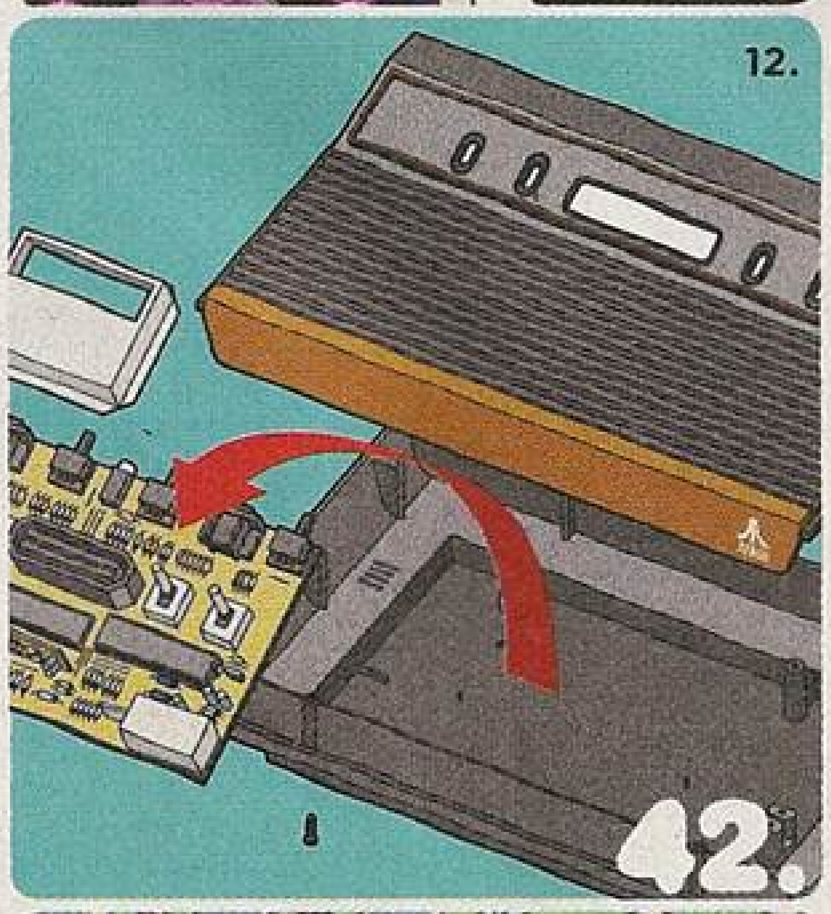
www.portalculturalivre.com

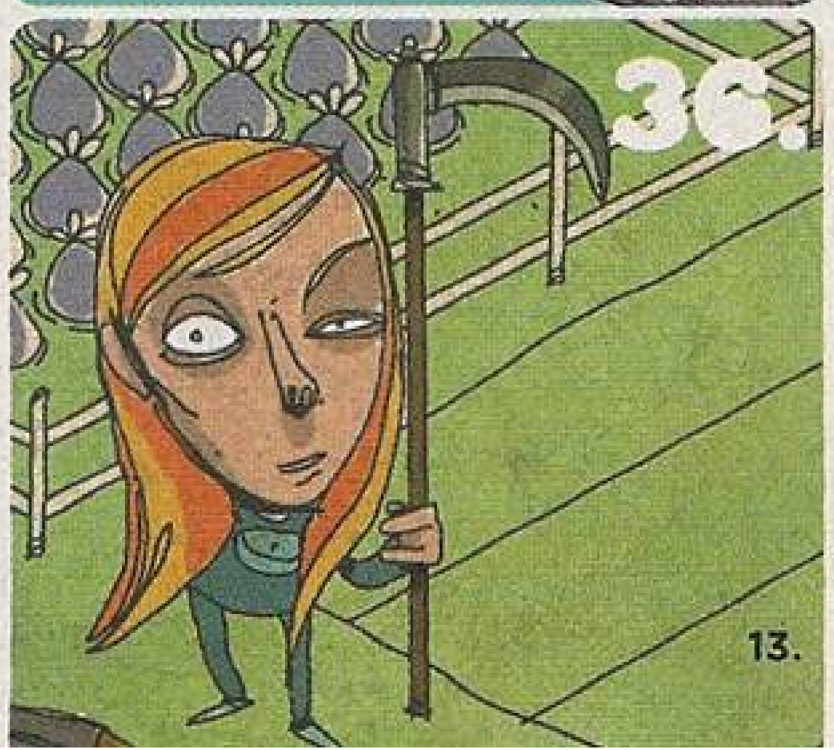
Newton

1. Rômulo Pacheco
2. Divulgação
3. Guilherme Darezzo
4. Mateus Santolouco
5. Romolo
6. Divulgação
7. Pictomonstro
8. Vanessa Reyes
9. Davi Calil
10. Divulgação
11. Everton Luiz Silva
12. Evandro Bertol
13. Pedro Hamdan









PERGUNTAS e RESPOSTAS

33. **Charada fotográfica**
34. Como os games **agem no cérebro?**
36. Quais as **publicidades mais bizarras** já inseridas em jogos?
39. Por que não há uma versão **portátil** do **Xbox 360?**
40. Quais jogos foram planejados e **nunca foram lançados?**
42. Ainda daria para ligar **um Atari** nas TVs atuais?
43. É crime usar **endereço falso** para redes de games?
44. Que **profissões usam videogame** para treinamentos?
46. Quais **ataques reais** teriam sido inspirados por games?
48. O que são **newsgames?**
50. Quais **músicas** fizeram mais sucesso no **RockBand 3** e no **GuitarHero 5?**
52. Videogames também podem ter **vírus?**
54. Quais os **melhores jogos para celular e tablets** lançados neste ano?
57. De onde vem o **nome** dos principais **consoles?**
58. Quais as maiores **polêmicas** envolvendo o **Farmville?**

PCL www.portalculturalivre.com
Newton

TEXTO Victor Bianchin ILUSTRA Guilherme D'Arezzo

O REINO MÁGICO DE HYRULE

Os domínios de Hyrule já são um território bem explorado pelos fãs de *The Legend of Zelda*: de 15 aventuras lançadas, nove se passam no lugar. Conheça as principais regiões do reino defendido por Link

Spectacle Rock é uma formação rochosa localizada na Death Mountain. Em cada jogo, aparece em formato diferente e referente a um objetivo específico

KAKARIKO VILLAGE
Vila onde moram habitantes de Hyrule, Kakariko apresenta missões e tarefas para Link. Pena que não seja dos lugares mais pacíficos: com exceção de *A Link to the Past*, a vila é incendiada ou destruída em todos os games

HYRULE CASTLE
A morada da família real – incluindo a princesa Zelda – vive sendo tomada pelos inimigos, forçando Link a invadir o castelo e enfrentar os vilões. A primeira aparição foi em *A Link to the Past* (1991) e, desde então, ele figura nos títulos principais. Em dois jogos, possui uma cidade ao redor

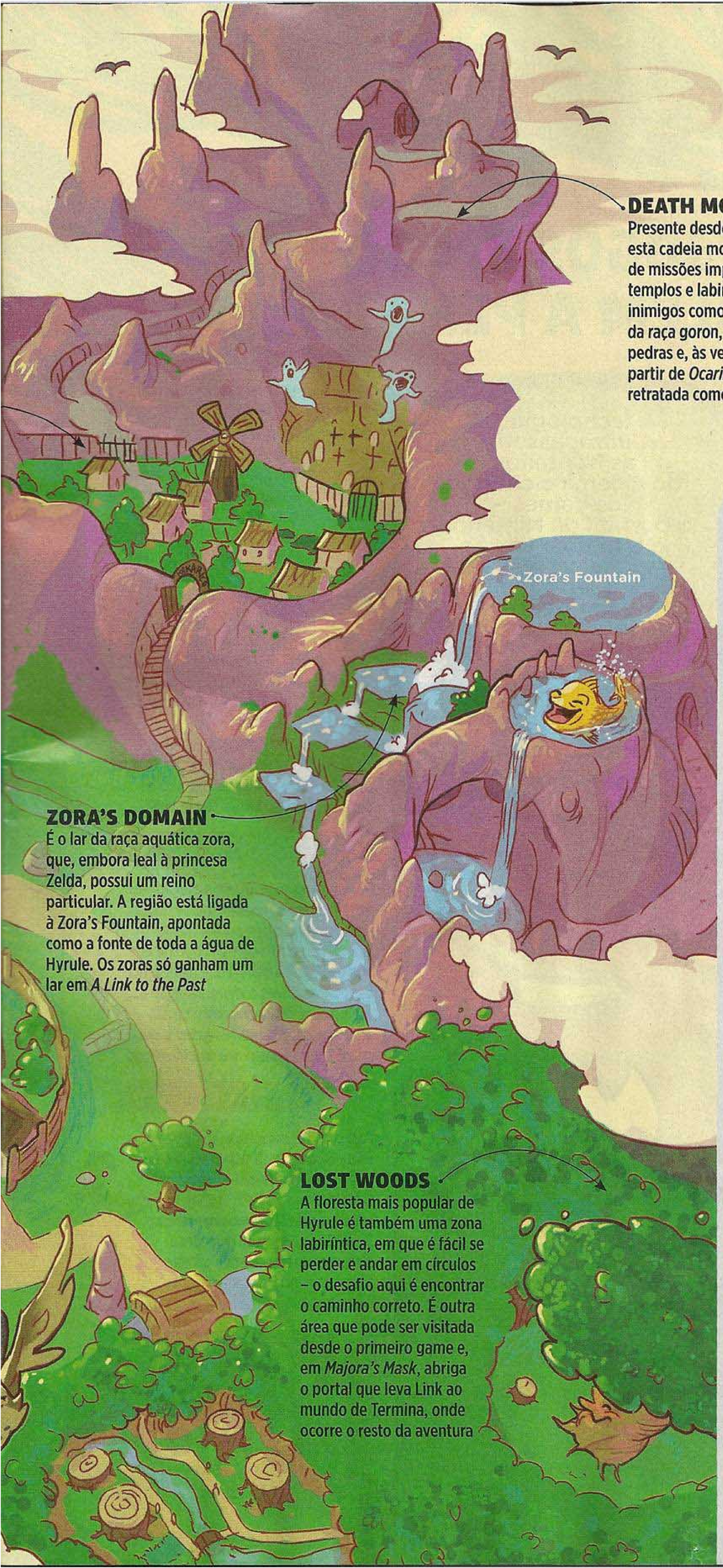
TEMPLE OF TIME
Este templo guarda a Master Sword, espada lendária que Link usa para derrotar Ganondorf. A espada também serve como uma forma de acessar o Sacred Realm, plano astral onde é guardado o Triforce, que realiza o desejo de quem o encontrar

GERUDO DESERT
Ganondorf, o vilãozão da série, é um gerudo, raça de ladrões que surge no jogo *Ocarina of Time* (1998) e habita locais áridos, como o Gerudo Valley em *Ocarina* e o Desert of Doubt em *Four Swords* (2004). No último, *Twilight Princess* (2006), o deserto surge, mas os gerudos não moram mais lá

Lon Lon Ranch é uma fazenda onde trabalham Talon e sua filha, Malon. Ao longo dos games, Link vai até este lugar para obter itens e completar tarefas

LAKE HYLIA
Este grande lago é alimentado pelo rio Zora, conforme é estabelecido em *A Link to the Past*. É aqui que fica o Water Temple, palco de uma difícil missão de *Ocarina of Time*. Nesse jogo e em *Twilight Princess*, o lago aparece seco em alguns momentos

CONSULTORIA Equipe Hyrule Legends, do site Zelda.com.br



DEATH MOUNTAIN
Presente desde o primeiro jogo, esta cadeia montanhosa é palco de missões importantes. Abriga templos e labirintos, além de inimigos como os tektites. É lar da raça goron, que se alimenta de pedras e, às vezes, auxilia Link. A partir de *Ocarina of Time*, também é retratada como área vulcânica

ZORA'S DOMAIN
É o lar da raça aquática zora, que, embora leal à princesa Zelda, possui um reino particular. A região está ligada à Zora's Fountain, apontada como a fonte de toda a água de Hyrule. Os zoras só ganham um lar em *A Link to the Past*

LOST WOODS
A floresta mais popular de Hyrule é também uma zona labiríntica, em que é fácil se perder e andar em círculos – o desafio aqui é encontrar o caminho correto. É outra área que pode ser visitada desde o primeiro game e, em *Majora's Mask*, abriga o portal que leva Link ao mundo de Termina, onde ocorre o resto da aventura

UNIVERSOS PARALELOS

As aventuras de Zelda fora de Hyrule

TERMINA

É o mundo para onde Link vai em *Majora's Mask* (2000). Traz versões de raças que habitam Hyrule, mas sua geografia destoa

DARK WORLD

A versão sombria de Hyrule aparece pela primeira vez em *A Link to the Past*. Apesar da estrutura parecida, apresenta outros cenários e inimigos mais fortes

HOLODRUM E LABRYNNA

São terras longe de Hyrule onde se passam os games *Oracle of Seasons* e *Oracle of Ages* (ambos de 2001), respectivamente. Os jogos se complementam, mas as regiões são independentes

GREAT SEA

Cenário de *The Wind Waker* (2002), o mar é o que sobrou de Hyrule após um dilúvio. Os topos das montanhas viraram ilhas e os habitantes refazem sua vida por lá

NEW HYRULE

É um reino encontrado por Link e Tetra em *Spirit Tracks* (2009). Muitos lugares aqui são nomeados conforme a Hyrule original, como Lost Woods e Fire Temple, e há até um castelo similar ao outro

DEBATE QUE EU GOSTO

vote no site

Sim ou não? Vote em abr.io/debateME e dê sua opinião!

OS JOGOS EM 3D VALEM A PENA?

A tecnologia 3D ultrapassou as fronteiras do cinema e chegou aos games – o portátil da Nintendo já tem uma versão sem óculos! Mas será que a sensação de estar dentro do jogo compensa os "efeitos colaterais" trazidos pela novidade?

TEXTO Nadia Tamanaha

ILUSTRA Jorge Galvão

SIM

O mundo dos videogames tem uma infinidade de títulos e consoles. Mas gamer que é gamer nunca está 100% satisfeito com as inovações do mercado e sempre espera pela próxima ideia revolucionária. **A tecnologia 3D é a bolada vez** e chegou para movimentar a indústria dos games e aumentar ainda mais as opções

Os jogos em três dimensões trazem uma **nova perspectiva dos cenários** e permitem que eles sejam explorados de forma minuciosa. A sensação de profundidade torna a experiência ainda mais real. Em jogos de tiro em primeira pessoa, como *Call of Duty: Black Ops*, a sensação é de estar fugindo das balas!

Os oftalmologistas garantem que **o efeito 3D não causa nenhum dano à saúde.** De acordo com os médicos, é o tempo de game – em três dimensões ou não – que pode causar desconfortos, como a vista cansada. No entanto, para evitar enjoos, vertigens e dores de cabeça, a Nintendo recomenda uma pausa a cada 30 minutos de jogo

Quando o assunto é efeito 3D, logo vêm à mente aqueles desajeitados óculos especiais. Mas há uma boa notícia na área: ao lançar o portátil 3DS, em julho desse ano, a Nintendo lançou um videogame em três dimensões que **torna desnecessário o uso do acessório**

TdF OPINOU

Pedro Yoshimatu

NÃO

Ainda **existem poucos games em três dimensões:** a EEDAR, que analisa o mercado dos jogos, estima que são cerca de 20 títulos disponíveis para Playstation 3. Mas a indústria parece estar se animando com a ideia: a Sony pretende lançar cerca de 30 jogos em 3D até o fim do ano e a EA Sports anunciou o *FIFA 2012* 3D

Para muitos jogadores, os **jogos comuns continuam interessantes sem a tecnologia 3D.** *FIFA*, por exemplo, é famoso por sua atualizada trilha sonora, enquanto *Crysis* tem um visual incrível – tudo isso em "apenas" duas dimensões. Já *Portal* conta com um enredo de dar inveja. 3D pra quê?

Por causa da imersão, alguns jogadores de games em 3D relatam que sentem desconfortos, **como dor de cabeça, enjoo, vertigem e vista cansada.** Apesar de esse tipo de reclamação ser comum, segundo os médicos, os sintomas podem ou não aparecer, dependendo da pessoa. Mas o mal-estar só deve rolar durante o jogo

Para consoles completos, como **PlayStation 3 e Xbox 360, a solução ainda é usar o óculos ao jogar.** A Sony, que lançou games 3D, como *Gran Turismo 5* e *KillZone 2*, tenta se defender e diz que o uso do acessório garante uma experiência verdadeiramente tridimensional

TdF OPINOU

Gabriel Pinheiro

FONTES Rinaldo Igual Jr., gestor de integração de sistemas; David Barnes, administrador de empresas e membro do fórum oficial de Nintendo 3Ds. Os seguintes jogos citados nesta reportagem não são indicados para menores de 18 anos: *Crysis*, *Gran Turismo 5* e *KillZone 2*

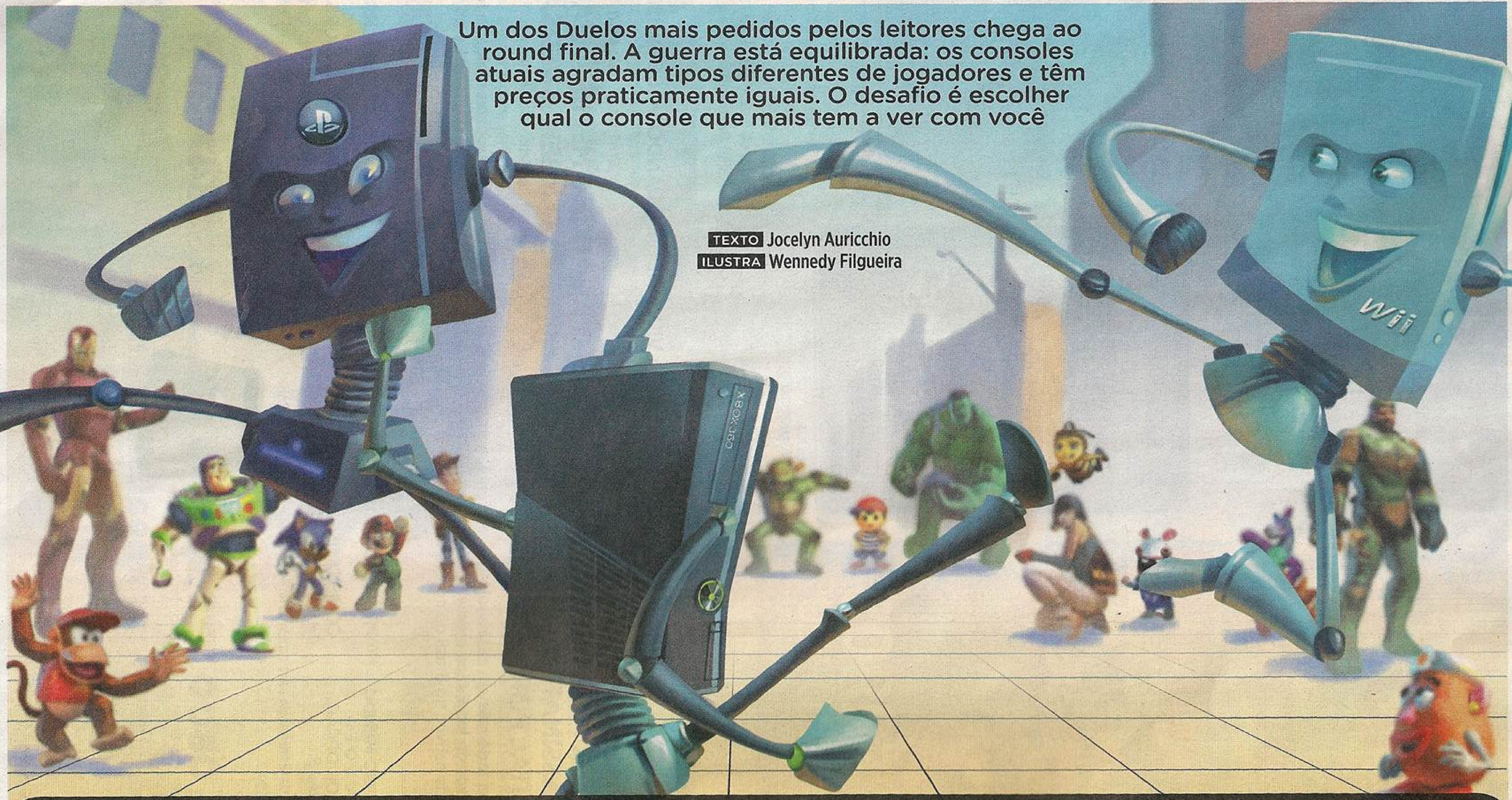
MORTAL COMBATE

TdF OPINOU Matheus Costa

O meu favorito é o Wii. Embora não tenha funções online robustas e gráficos sofisticados, ele repensou a maneira de se divertir

Um dos Duelos mais pedidos pelos leitores chega ao round final. A guerra está equilibrada: os consoles atuais agradam tipos diferentes de jogadores e têm preços praticamente iguais. O desafio é escolher qual o console que mais tem a ver com você

TEXTO Jocelyn Auricchio
ILUSTRA Wennedy Filgueira



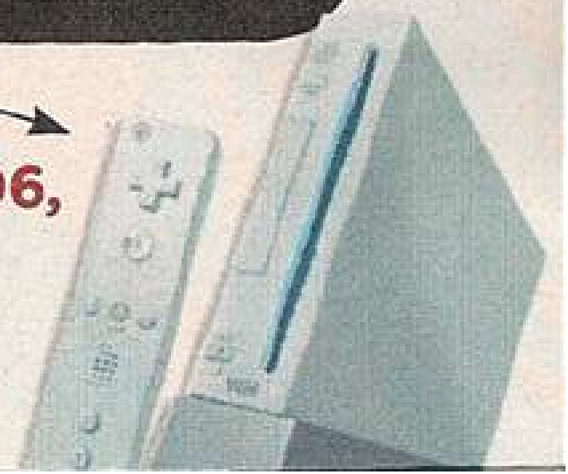
PLAYSTATION 3 X XBOX 360 X Wii

História

Depois de surfar sozinha na liderança do mercado desde o **primeiro Play Station,** em **1994,** a Sony mirou alto em 2006 com o PS3

Lançado em **2005**, a aposta da Microsoft no mundo dos games deu certo. Depois de muitos problemas de hardware, uma versão (bem) melhorada foi lançada

O **console,** também lançado em **2006,** colocou a Nintendo de volta ao topo do mercado, por causa dos controles por movimento, inéditos até então



Perfil	Teve um começo difícil por causa do preço alto. Seu público-alvo são os **jogadores hardcore,** que dedicam tempo e dinheiro ao "vício", e também os jogadores casuais	Inicialmente voltado para jogadores hardcore, ficou mais informal com o tempo e se destacou com **o acessório Kinect**	Graças ao sensor de movimento, **apostou na família** e nos jogadores mais jovens, sem muito tempo para dedicar às partidas e sem muita preocupação com tecnologia
Hardware	Mais forte na teoria, o PS3 **tem poucos games que aproveitam tudo** o que ele oferece. Jogos multiplataforma normalmente ficam piores nele	Apesar dos 6 anos de idade, o **hardware ainda segura o tranco.** Graficamente poderoso, ele oferece games com visual equivalente e até melhor que o PS3	Apesar de simples, o Wii merece respeito. Quando são feitos com capricho, os games não ficam devendo, mas **faltam gráficos em alta definição**
Jogos	A Sony **investe em suas franquias**, como *God of War* e ***Killzone.*** Quase todos os jogos que saem para o Xbox 360 também rolam no PS3	Com franquias exclusivas excepcionais, como *Halo* e ***Gears of War,*** o X360 tem uma **incrível oferta de títulos multiplataforma.** A variedade de gêneros é grande	Todos os **games da Nintendo são espetaculares,** mas a maioria das produções de terceiros são dureza... É preciso se contentar com **Mario,** Zelda e companhia
Multimídia	Campeão, faz tudo o que o Xbox 360 consegue e ainda **roda filmes no formato Blu-ray.** E ainda roda o serviço online de filmes Netflix sem problemas	Fotos, **vídeos em alta definição** (nos formatos DiVX, Xvid e MP4), músicas, filmes em DVD (e, logo mais, do Netflix) são acessados sem enrosco, mesmo a partir da rede local	Mais pobrinho, só roda **fotos diretamente do cartão de memória.** Músicas, só dentro do canal de visualização de fotos
Controles	O **controle do PS3** responde bem, mas é um **menos confortável** que o do Xbox 360. O Move, semelhante ao Wii, não emplacou	Muito confortável, o **joystick** convencional só apanha nos games de luta, sendo perfeito para todo o resto. E o **sensor Kinect** funciona incrivelmente bem	O **Wiimote** **responde adequadamente aos comandos.** O acessório Wii Motion Plus foi pouco explorado
Jogos online	**Sem taxa para jogar,** a PSN é mais chatinha na hora de encontrar oponentes e nem sempre a conexão é veloz como deveria ser. Mas os problemas são raros	Para jogar online, você precisa pagar uma **mensalidade de R$ 15.** A conexão é estável e confiável no serviço Xbox Live, e é fácil adicionar amigos	É melhor nem tentar jogar online. Não é preciso pagar, mas o **sistema de códigos para adicionar amigos é ineficiente** e chato
Download de games	Com preços equivalentes aos da Xbox Live (R$ 25), a loja online da Sony é bem atualizada e tem **muita variedade.** O conteúdo é pago por cartão de crédito	A loja online tem **preços atraentes.** Os jogos mais simples custam, em média, R$ 25, e os mais elaborados podem passar de R$ 100. Créditos podem ser pagos online ou por cartões-pré-pagos	A lojinha também funciona com créditos, que podem ser pagos com cartão de crédito. Os jogos custam em média R$ 30 e muitos **clássicos estão disponíveis**

6x6x3

EMPATE! Jogadores hardcore não têm do que reclamar. Se optarem pelo Xbox 360, levam uma maior disponibilidade de jogos, versatilidade e jogo online impecável. Se escolherem o PS3, têm as melhores mídias e um hardware poderoso. O Wii acabou ficando para trás, pois, apesar das inovações, agrada mais a jogadores casuais, que não ligam para a falta de alta definição

RETRATO FALADO

PCL
www.portalculturalivre.com
Newton

BOWSER (1985-)

Não há lugar para onde o rei dos Koopas não tenha ido em seu eterno esforço para derrotar certo encanador

TEXTO Victor Bianchin
ILUSTRA Mateus Santolouco

1. Não se sabe exatamente quando e onde Bowser nasceu, mas **desde criança, ele já possuía um castelo,** como visto em *Yoshi's Story 2* (2007). Logo nesse primeiro encontro com Mario, já foi derrotado por ele, iniciando uma rivalidade eterna

2. Adulto, Bowser reuniu um exército, a Koopa Troopa, e passou a cobiçar o Reino dos Cogumelos. Em sua primeira aparição oficial, no game *Super Mario Bros.* (1985), o vilão começou seus **crimes de sequestro:** Princesa Peach foi levada pela primeira de muitas vezes

3. Em *Super Mario Bros. 3* (1988), Bowser **reapareceu com sete filhos, os Koopalings,** cuja mãe é desconhecida. Sem escrúpulos, ele investiu no trabalho infantil e pôs os rebentos para cuidar de castelos conquistados pelo vilão no Reino dos Cogumelos

4. Conforme a obsessão de Bowser por Mario cresceu, ele passou a **competir com o encanador em atividades esportivas,** como corridas de kart, partidas de tênis, campeonatos de golfe e torneios de beisebol. Bowser chegou a competir nas Olimpíadas ao lado de Mario e Sonic

5. Neurótico, Bowser praticou o terrorismo ao tentar derreter a Antártica, cometeu crimes ambientais ao desmatar áreas para construir fortalezas e **transformou todo o Reino dos Cogumelos em uma rede de hotéis,** mesmo sem possuir qualquer autoridade sobre ele

6. Eventualmente, houve tréguas. O monstrão já se aliou a Mario em games como *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*, (1996). Em *Super Smash Bros. Brawl* (2008), eles se uniram contra o maligno Tabuu. Foi nesse jogo que ele se transformou pela primeira vez em sua versão maior e mais forte, **Giga Bowser**

7. Devido à ação de outro vilão, Bowser **inalou Mario, Luigi, a Princesa Peach e outras criaturas** sem perceber, o que forçou os dois lados a batalharem juntos novamente. Bowser também voltou a reunir os filhos em uma nova investida – e foi esmagado com eles pelo castelo

QUE FIM LEVOU? Após comer estrelas e tentar criar uma galáxia em *Super Mario Galaxy 2*, em 2010, Bowser foi mais uma vez derrotado, mas continua livre e perigoso

OS GAMES MAIS POLITICAMENTE INCORRETOS DA HISTÓRIA

Matar inimigos em jogos de guerra é bem diferente de cometer crimes hediondos como os mostrados nestes games. Conheça os mais absurdos e delete-os para sempre da sua lista

TEXTO Thyago Furtado ILUSTRA Rômolo

10 MATE O PRESIDENTE

JOGO *JFK RELOADED*
ANO 2004
PLATAFORMA PC

Lançado no aniversário de 41 anos da morte do ex-presidente dos Estados Unidos John F. Kennedy, o jogo tem como principal objetivo provar teorias de como Lee Harvey Oswald – acusado de assassiná-lo – tinha meios de cometer o crime. A intenção talvez não tenha sido causar polêmica, mas o game enfrentou duras críticas por ser considerado desrespeitoso e pelo fato de tentar reviver uma cena tão marcante para a história dos Estados Unidos.

9 PROGRAMA DE ÍNDIO

JOGO *CUSTER'S REVENGE*
ANO 1982
PLATAFORMA Atari 2600

Jogos polêmicos existem desde a época do Atari. Na embalagem de *Custer's*, um alerta: "Venda proibida para menores de idade". No conteúdo, um caubói – nu e excitado – tinha como objetivo evitar ser atingido por flechas para ganhar o prêmio: sexo com uma índia. Grupos feministas e outras minorias reivindicaram a proibição do jogo, que foi banido de algumas cidades dos Estados Unidos.

8 PECADO CRISTÃO

JOGO *LEFT BEHIND: ETERNAL FORCES*
ANO 2006
PLATAFORMA PC

Baseado no romance cristão *Left Behind*, de Tim LaHaye e Jerry Jerkins, o jogo é considerado por muitos ofensivo, pois incita a violência e a intolerância religiosa. Durante o game de estratégia em tempo real, o jogador pode controlar diversos personagens, detonando anticristos e outros revolucionários. O objetivo é claro: converter ou exterminar. Como matar é pecado, o gamer recarrega seus pontos ajoelhando-se e orando.

7 INIMIGO ISLÂMICO

JOGO *MUSLIM MASSACRE*
ANO 2006
PLATAFORMA PC

Desenvolvido por um amador, o jogo logo chamou a atenção dos críticos. Durante o game, o jogador – considerado um herói americano – chega às terras inimigas com o objetivo de praticar um genocídio em território muçulmano. Nenhum homem ou mulher deve sobreviver. E, ao final de cada fase, o protagonista enfrenta chefes como o terrorista Osama Bin Laden e até Alá.

6 EFEITO COLATERAL

JOGO *MASS EFFECT*
ANO 2007
PLATAFORMAS Xbox 360, Microsoft Windows, PlayStation 3

Neste jogo de exploração da galáxia, o gamer pode fazer alianças ou começar guerras com alienígenas inimigos. Até esse ponto, tudo parece normal, não fosse o conteúdo altamente pornográfico, com cenas repletas de nudez e sexo explícito. Enquanto uns acreditam que o game permite o romance entre duas raças distintas, outros defendem que os personagens são violentados de todas as formas possíveis.

5 VIOLÊNCIA GRATUITA

JOGO *BATTLE RAPER*
ANO 2005
PLATAFORMA PC

Durante as batalhas deste jogo 3D, o jogador pode escolher entre cinco lutadores e atingir o oponente do sexo feminino arrancando peças de suas roupas, além de enfraquecê-la com golpes totalmente violentos, como chutes e murros. O prêmio? O vencedor pode molestar o inimigo da forma desejada, com cenas do estupro sendo destravadas no final do game. Chocante!

4 MATANÇA NO IRAQUE

JOGO *SIX DAYS IN FALLUJAH*
ANO a ser anunciado
PLATAFORMAS Xbox 360, PlayStation 3, PC

Inspirado em operação do Exército americano, o jogo deve causar barulho quando for lançado. O game recria a guerra do exército dos EUA contra a resistência iraquiana, em 2004. Em 2009, quando o jogo foi anunciado, veteranos da guerra e organizações que promovem a paz se sentiram ofendidos, pois o jogo glorifica a perda de vidas inocentes durante a batalha, além de instigar o ódio e a violência.

3 LEI MARIA DA PENHA

JOGO *RAPELAY*
ANO 2006
PLATAFORMA PC

Durante o jogo, o protagonista tem de molestar as mulheres da família Kiryū. Se elas ficarem grávidas, o gamer pode obrigá-las a abortar e, além disso, a cada humilhação, sua pontuação aumenta. Caso não consiga praticar o aborto, o personagem morre. Restrito ao mercado japonês, chegou a ser vendido na Europa. Mas devido à repercussão negativa a distribuição foi proibida fora do Japão.

2 LIMPEZA ÉTNICA

JOGO *ETHNIC CLEANSING*
ANO 2002
PLATAFORMA PC

Criado pela Resistance Records, uma gravadora especializada em música underground de bandas que pregam a supremacia neonazista, o jogo é considerado um dos mais racistas na história. Nele, o jogador pode optar por um protagonista skinhead ou da Ku-Klux-Klan e deve exterminar negros e latinos, até chegar ao Centro de Controle de Judeus, onde o objetivo é impedir que Ariel Sharon, ex-primeiro-ministro de Israel, domine o mundo.

1 GRAN VILÃO

JOGO *GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS*
ANO 2004
PLATAFORMAS Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, Microsoft Windows, Macintosh

Neste título de ação da série *GTA*, o gamer encarna um criminoso que, para completar suas missões, deve roubar carros e matar pessoas, entre outras "façanhas" do mal. Além de ser considerado superviolento e acusado de ter conexão com crimes reais, *San Andreas* possui uma tela escondida, que desbloqueia cenas de sexo explícito ao ser liberada. Em 2008 e 2009, a edição especial de games do *Guinness* listou o jogo como o mais controverso da história das séries de videogames.

Os seguintes jogos citados nesta reportagem não são indicados para menores de 18 anos: *Grand Theft Auto: San Andreas, RapeLay, Battle Raper, Mass Effect, Custer's Revenge* e *JKF Reloaded*

JOGO DA VIDA

A indústria de games está crescendo – e você pode fazer parte dela. Para entender como é possível ganhar dinheiro com seu hobby favorito, falamos com especialistas e coletamos dicas valiosas. Mas lembre: criando jogos, escrevendo sobre eles ou atuando como jogador profissional, trabalhar com games não é brincadeira

TEXTO Renato Bueno
ILUSTRA Iluztra

CONSULTORIA Mitikazu Lisboa, diretor da Hive Digital Media; Maurício Carvalho, da Playlore, de Recife; Roger Tavares, professor visitante da Universidade Estadual da Bahia (Uneb); Martin Fabichak, desenvolvedor da Insolita Studios e professor no curso de tecnologia em jogos digitais do Senac em São Paulo

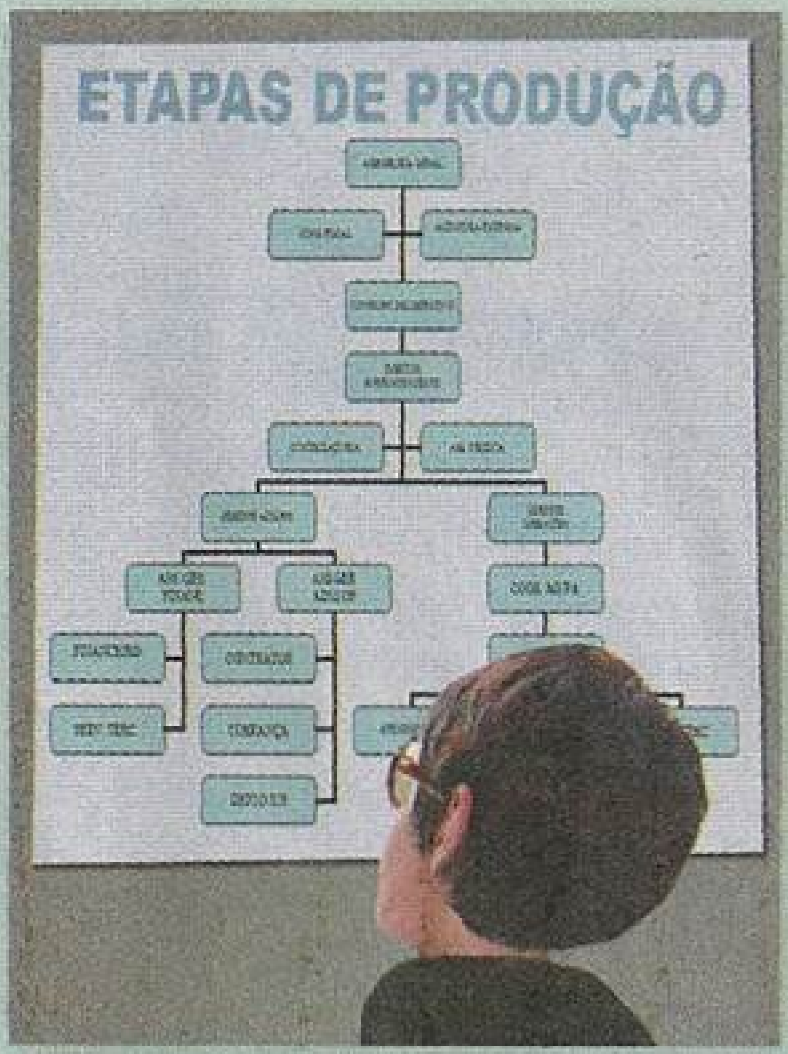
Uma "engine", como é chamado o kit de programas de desenvolvimento de um game, pode custar de US$ 2 mil a US$ 150 mil

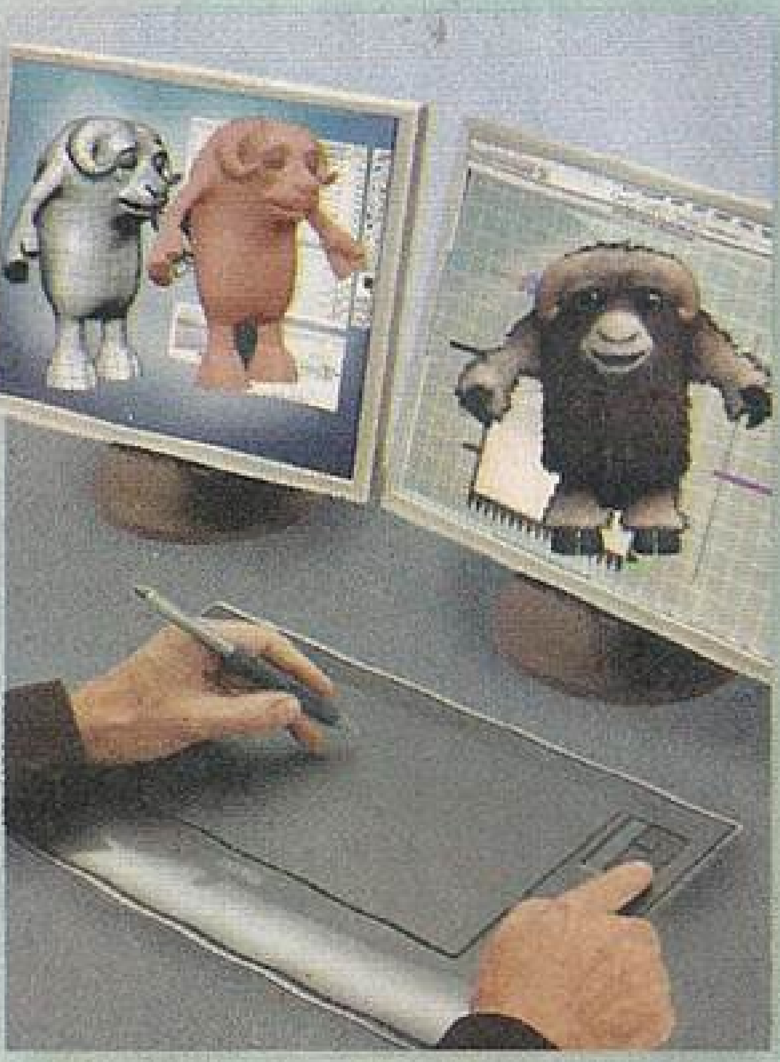
COMO TRABALHAR NA INDÚSTRIA DE GAMES

Para desenvolver jogos, não basta uma ideia genial na cabeça e um console na mão. E não há um único caminho das pedras

1. Se você ainda está no colegial, não tenha pressa para entrar na faculdade – **invista antes em cursos mais técnicos** e vá tentando descobrir em que área você se dá melhor. "Vá fazer um curso rápido, um curso de 3D, um curso de código na área de games... Você pode tentar um estágio, estudar o mercado e aí depois entrar na universidade", diz Roger Tavares, professor visitante da Universidade Estadual da Bahia (Uneb)

2. Para quem acha que dá para fazer um curso e saber tudo sobre o setor, é melhor voltar uma fase. "Não existe você se formar um profissional 'de games'. É como dizer que para trabalhar numa montadora você precisa ser 'formado em carros'", diz Mitikazu Lisboa, diretor da Hive Digital Media. Há **várias áreas envolvidas na produção:** engenharia para programação, desenho para ilustração, contabilidade, marketing para campanhas...





3. Se você já descobriu em que área se dá melhor, **estude para aprimorar suas habilidades** – só gostar muito de games não basta. "O cara jogava Nintendo quando era criança, então ele quer fazer um jogo para Nintendo agora... O mercado interno tem muito entusiasta, mas pouca qualificação", conta Mitikazu, da Hive. Um bom programador precisa saber tudo de matemática e um ilustrador precisa dominar os conceitos técnicos da arte

4. Se você quer mesmo ser game designer, o cara que concebe o projeto, **tenha os pés no chão** e saiba onde está se metendo. Para isso, você precisa entender desde os elementos técnicos de um sistema até os traços psicológicos e de comportamento do jogador. "É a profissão da moda, mas é muito mal entendida", explica Tavares, que aconselha a pesquisar bem antes de escolher uma faculdade . Não se deixe levar pelos preços. A instituição deve ter equipamentos bons e atualizados

TUDO COMEÇOU COM ELES

Estes são os caras por trás de jogos históricos que influenciaram gerações

SHIGERU MIYAMOTO

NASCIMENTO 16/11/1952 (Japão)
JOGOS *Super Mario Bros., Zelda, Donkey Kong*

Ele criou o encanador italiano que mudou a história dos games. Miyamoto é o atual conselheiro e supervisor da Nintendo

HIRONOBU SAKAGUCHI

NASCIMENTO 25/11/1962 (Japão)
JOGOS Série *Final Fantasy*

Final Fantasy está presente em dezenas de jogos, bonecos e trilhas sonoras por aí. E a culpa é de Sakaguchi, que criou uma das franquias mais bem-sucedidas

WILL WRIGHT

NASCIMENTO 20/1/1960 (EUA)
JOGOS *SimCity, SimCity 2000, The Sims, Spore*

Fascinado por robôs, foguetes e o espaço, Will Wright trouxe para os games a ambição de simular a vida e brincar com a evolução humana

CLIFF BLESZINSKI

NASCIMENTO 12/2/1975 (EUA)
JOGOS *Jazz Jackrabbit, Unreal, Gears of War*

Cliff B começou fazendo jogos sozinho, em casa, e ganhou reconhecimento com *Gears of War*, cheio de ação cinematográfica

DEPOIMENTO DE QUEM FAZ

Rafael Grassetti, 23 anos, artista sênior na produtora BioWare, de jogos como *Dragon Age*

COMO VOCÊ FOI PARAR NA BIOWARE?
Eu me formei em design gráfico. Comecei criando personagens em estúdios de publicidade no Brasil. Depois, passei a trabalhar apenas para fora do país na criação de heróis para games e outras mídias. No ano passado, recebi a proposta de vir para o Canadá trabalhar na Bioware.

COMO É SEU DIA A DIA?
Sou responsável por polir o desenho inicial e criar o personagem tridimensional pronto para ser inserido no game, processo que pode demorar até quatro semanas por personagem.

FOTO Acervo Pessoal

SERIAL PLAYERS

Alguns jogam para se divertir, outros para aprender. Mas certas pessoas jogam para terminar em primeiro, ganhar prêmios em dinheiro e fazer disso uma carreira

PROFISSÃO: JOGADOR

Imagine jogar várias horas por dia e ganhar por isso! Conheça os prós e contras dessa vida

1. O primeiro passo é ter, claro, um **bom console ou PC em casa** e uma conexão à internet – de preferência, de banda larga. Estude o mercado: procure conhecer os melhores jogadores e assistir às principais partidas na web

2. Escolha um jogo para ir se exercitando (*veja boxe abaixo com algumas dicas*). E **treine muito.** Um jogador de *Counter-Strike*, por exemplo, precisa dedicar no mínimo cinco ou seis horas por dia

3. Se você já está fera no jogo, é hora de **formar uma equipe,** participar de campeonatos, ganhar experiência e mostrar que pode ser um bom investimento. Aí, sim, procure um patrocinador

4. Se conseguir chegar à **final mundial de um campeonato** como o World Cyber Games, seu time de *Counter-Strike* pode ganhar prêmios de até US$ 25 mil

O salário médio inicial de um jogador profissional gira em torno de R$ 2.000 no Brasil e € 3.000 em países como Suécia

ONDE INVESTIR

Confira os títulos que mais bombam nos circuitos de campeonatos profissionais

STARCRAFT II
TIPO Estratégia (individual, para PC)
É fundamental se especializar em uma das três raças de ETs

FIFA
TIPO Esporte (individual, para PC, Xbox 360 e PS3)
Além de torneios paralelos, há os oficiais da própria Fifa

CALL OF DUTY
TIPO Tiro (em equipes, para PC, Xbox 360 e PS3)
A série ainda é uma das mais populares para jogar

DOTA 2
TIPO Ação e estratégia (em equipe, para PC)
A última disputa pagou US$ 1 milhão aos vencedores

1.

COUNTER-STRIKE 1.6
TIPO Tiro (em equipes, para PC)
Veterano, continua sendo um dos mais disputados

1. Reprodução 2. Divulgação 3. Acervo Pessoal

ESCRAVOS DO VIRTUAL
Passar o dia jogando pode ser um pesadelo

Pense duas vezes antes de aceitar uma oferta para passar o dia inteiro jogando – você pode ser vítima de "gold farming". Essa prática consiste em acumular moeda virtual nos jogos e vender por dinheiro de verdade a outros jogadores. Mas o que era uma prática informal se transformou em escravidão. Em países como China e Coreia do Norte, existem várias denúncias de "campos de concentração" em que jovens são explorados em longas jornadas para coletar ouro virtual, com péssimas condições de alimentação e ganhando salários miseráveis. Em 2009, o governo chinês proibiu a prática, estimando que o lucro dos "gold farmers" vinha crescendo cerca de 20% ao ano.

JORNADA NAS ESTRELAS
Na Coreia do Sul, game é tão prestigiado quanto esporte

No Brasil é o futebol. Nos Estados Unidos, o basquete. Mas, na Coreia do Sul, a paixão nacional é *StarCraft*, um jogo de estratégia futurista em que três raças competem por recursos em nome da sobrevivência. O game exige raciocínio veloz e reflexos de ninja para comandar tropas e distribuir ordens pelo teclado. A paixão por *StarCraft* é tanta que, por lá, existem várias ligas profissionais e os principais campeonatos são até transmitidos pela TV. Os melhores jogadores viram celebridades nacionais, ficam milionários e conquistam seus próprios exércitos de fãs. Lim Yo-Hwan, conhecido como Boxer, é um dos jogadores de *StarCraft* mais bem-sucedidos. Aos 31 anos, ele ganha cerca de US$ 500 mil por ano, entre salários e bônus de patrocinadores, é detentor de vários recordes e já lançou seu próprio DVD com o replay de seus melhores momentos.

COPAS DO MUNDO DOS JOYSTICKS
Principais campeonatos do planeta distribuem até US$ 200 mil em prêmios

2.

WORLD CYBER GAMES
(tem etapa brasileira, geralmente entre outubro e novembro)
www.wcg.com
PRINCIPAIS JOGOS* *FIFA 2011*, *StarCraft II*, *Counter-Strike 1.6*
PREMIAÇÃO** US$ 166 mil, distribuídos em 13 modalidades
CURIOSIDADE A final mundial é sempre itinerante

2.

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
(etapa brasileira não confirmada em 2012)
www.eswc.com
PRINCIPAIS JOGOS* *FIFA 2011*, *StarCraft II*, *Counter-Strike 1.6*, *Dota 2*
PREMIAÇÃO US$ 200 mil, distribuídos em sete modalidades
CURIOSIDADE É um dos únicos com a modalidade feminina no CS

2.

FIFA INTERACTIVE WORLD CUP
(tem etapa brasileira, geralmente entre abril e junho)
www.fifa.com/interactiveworldcup
PRINCIPAIS JOGOS O *FIFA* mais recente de cada ano
PREMIAÇÃO US$ 26.000
CURIOSIDADE O vencedor participa do Baile de Gala da Fifa

*Modalidades disponíveis em 2011; os organizadores podem alterar a programação a cada edição
**Na edição 2010; valores podem mudar a cada edição

DEPOIMENTO DE QUEM FAZ

Alexandre "Gaulês" Borba, 28 anos, ex-jogador e atual gerente de time

3.

HOJE FICOU MAIS FÁCIL SER PROFISSIONAL?
É mais fácil ser jogador, graças à internet. Não é preciso correr para a lan-house. Mas aqui, a profissão não é tão estável quanto lá fora. Faltam grandes patrocinadores. O ciberatleta precisa demonstrar muito profissionalismo.

QUAIS OS OBJETIVOS DA SELEÇÃO BRASILEIRA DE GAMES?
Reforçar a preparação de atletas e permitir que eles façam turnês em países como a Suécia, para treinar com os melhores. Também prevemos a criação de um centro de treinamento em São Paulo.

REALIDADE ALTERNATIVA

Talvez você não tenha habilidade para ser jogador ou programador. Mas certamente tem uma opinião sobre os games. Será que seu futuro é ser jornalista ou testador?

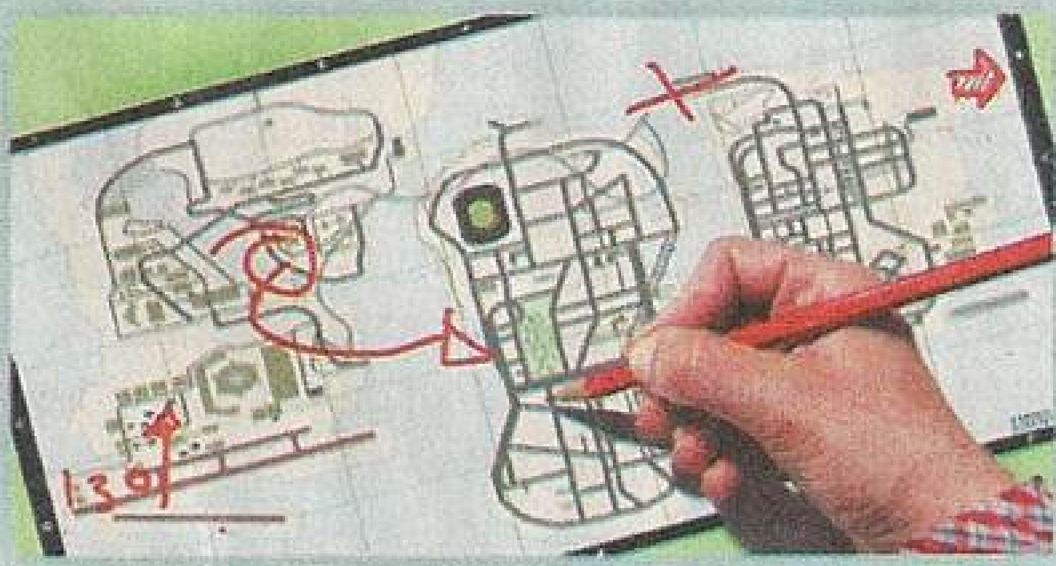
ENTREVISTANDO O MARIO

Para virar jornalista na área, é importante ter boa redação e senso crítico

1. Você é fanático por games. Você escreve bem. Para juntar o útil ao agradável, um bom começo é **fazer um blog ou Twitter** e começar contatos com pessoas da área – no Brasil, há pelo menos seis revistas

2. Quando seu portfólio estiver grandinho, **procure editoras especializadas.** Mande cópias de seus trabalhos ou links de suas reportagens para os bambambãs da área

3. Outra porta de entrada no mercado são os **"detonados"**, guias em que você explica ao leitor todos os segredos de títulos como *Zelda* ou *God of War*. Para isso, é preciso saber passar as informações de maneira clara a ele



4. O trabalho **não é só escrever e jogar.** É preciso anotar mapas, capturar telas do jogo, fazer correções, revisar o texto, entrar em contato com as produtoras para checar dados e entrevistar especialistas

5. Os cursos de jornalismo no Brasil não têm preparação específica, então **busque aprimoramento** por conta própria. Devore publicações especializadas (inclusive estrangeiras) e converse com outros profissionais

6. Conhecer os clássicos é fundamental para avaliar os jogos modernos. Mas procure **aumentar sua bagagem** cultural com filmes, livros, histórias em quadrinhos, música, exposições e tudo que vier pela frente

1.

DICAS DO MESTRE

Siga os conselhos do britânico David Hodgson, autor de mais de 80 "detonados"

- Esteja preparado para trabalhar muito – o ritmo pode ser insano. Segundo Hodgson, seu projeto atual – o guia oficial sobre *The Elder Scrolls V: Skyrim* – começou em 10 de maio e só acabou no meio de outubro (a versão no papel) e começo de novembro (os trechos online). Durante os seis meses de dedicação, ele afirma que teve somente dois dias de folga!

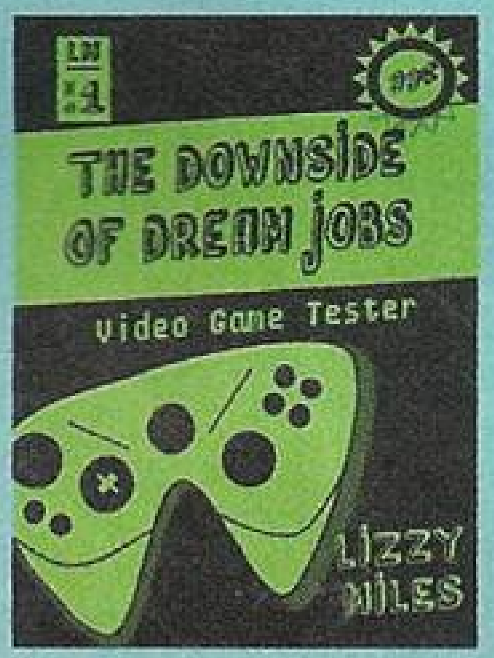
- Não se iluda achando que vai só jogar e escrever. Para Hodgson, autor de *Paid to Play: An Insider's Guide to Video Game Careers* ("Pago para Jogar: Um Guia Por Dentro das Carreiras de Videogame", sem tradução em português), seu trabalho consiste em "30% jogar, 60% escrever e 10% desenhar, anotar mapas, capturar telas do jogo, fazer correções e revisar".

- A dica de ouro do autor: "descubra uma área pela qual você se interesse e então aprenda tudo sobre aquilo no seu tempo livre. Você gosta de construir cenários? Então aprenda a mexer nos softwares de edição de cenário de diversos jogos. E se prepare para trabalhar duro. A palavra "jogos" pode enganar – isso é um negócio, que recompensa o talento, a dedicação e o trabalho duro."

2.

Não existe o emprego perfeito e as pessoas que têm "empregos dos sonhos" trabalharam muito duro para chegar onde estão

Para trabalhar no Ministério da Justiça, o salário médio inicial é de R$ 520 para os estagiários e R$ 4.000 para os analistas



OSSOS DO OFÍCIO

Autora desmistifica empregos dos sonhos – como o de testador de games

No livro *The Downside of Dream Jobs* ("O Lado Negativo dos Empregos dos Sonhos", sem tradução para o português), a jornalista **Lizzy Miles** (foto) desmitifica algumas das "melhores profissões do mundo", como testadores de games

QUAL FOI A MAIOR SURPRESA AO CONHECER A REALIDADE DE ALGUÉM CUJO TRABALHO É TESTAR GAMES?
Muitas vezes, eles não podem escolher o jogo que vão testar. Alex Jones *[entrevistado no livro]* diz que "existem jogos feitos para garotinhas, mas não existem garotinhas numa equipe de testes". Então eles são obrigados a jogar games com bichinhos rosa por dias.

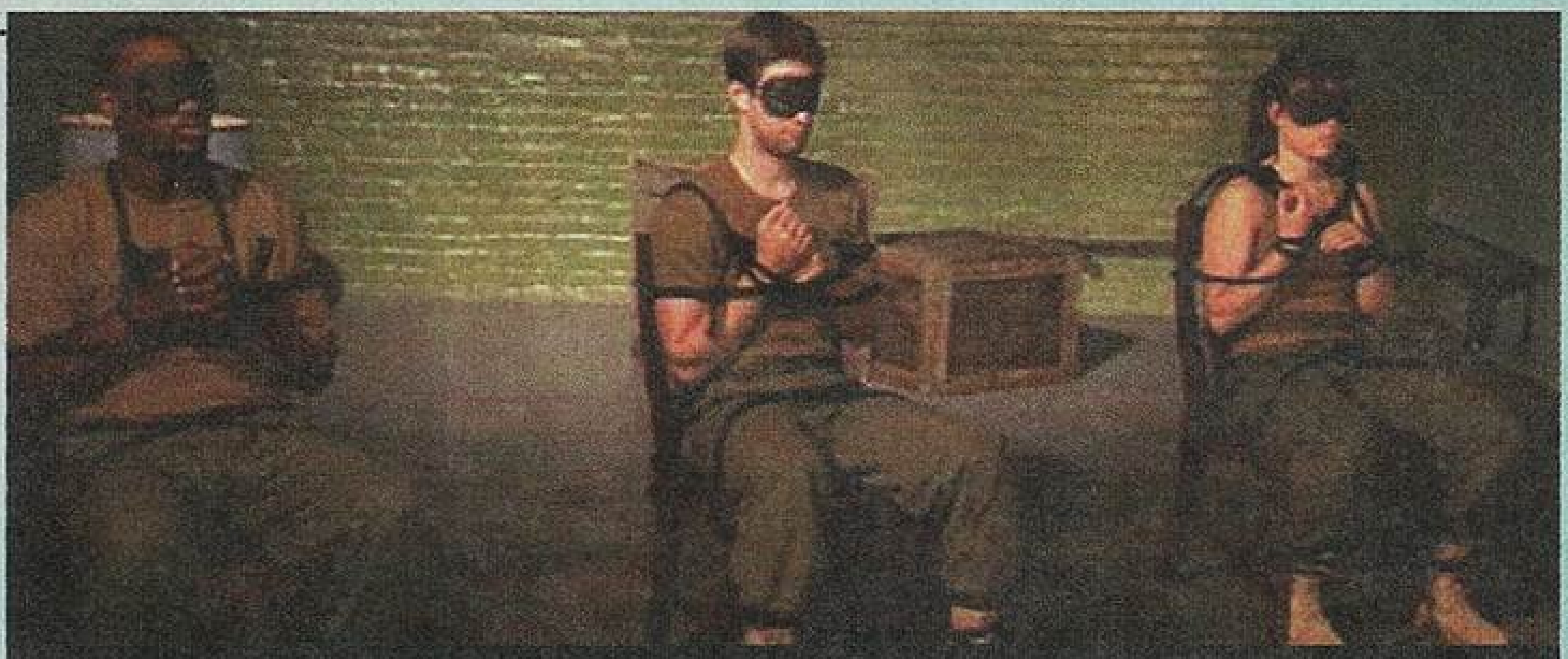
O "LADO NEGATIVO" PODE SER CONSEQUÊNCIA DO EXCESSO DE PAIXÃO NESSES TRABALHOS?
Acho que se você foi bem-sucedido a ponto de ter um emprego cobiçado por muitas pessoas, com certeza você é apaixonado pela profissão. Todas as pessoas que eu entrevistei parecem estar completamente absorvidas pelo que fazem. É como se não houvesse tempo livre. Alex, o testador, jogava games mesmo quando não estava trabalhando. Entrevistei um guia turístico que, quando não estava viajando a trabalho, estava viajando por diversão.

ANTES DE TODO MUNDO

Funcionário do Ministério da Justiça experimenta todos os jogos no Brasil antes de chegarem às prateleiras

Rafael Vilela, 23 anos, joga os games antes de todo mundo. Ele é um dos coordenadores do setor de Classificação Indicativa de obras audiovisuais no Ministério da Justiça, em Brasília. Antes do produto ser lançado no Brasil, ele precisa ser enviado ao ministério para receber o selo que vai indicar qual é o público etário adequado. Rafael testa e checa se a aventura tem sangue e explosões ou somente bichinhos fofos. "O trabalho consiste em manter contato com os distribuidores e produtores de jogos, monitorar as tendências do mercado e analisar alguns títulos junto à equipe", conta. Rafael diz que o jogo mais estranho que já avaliou foi *Otomedius Excellent*, um game japonês que misturava empregadas domésticas sexy com naves espaciais.

3.



BIG BROTHER DA SONY

Tem reality show pra tudo – até para trabalhar testando games!

No reality show *The Tester*, o prêmio não são barras de ouro ou montanhas de dinheiro. O vencedor ganha, na verdade, um emprego como testador de jogos no estúdio da Sony em Santa Monica (Califórnia). A disputa já começa na seleção dos participantes, com votos pelo site oficial. No programa, os candidatos passam por provas que testam suas habilidades de gamer, como a capacidade de identificar defeitos em imagens em movimento, o poder de imaginação em partidas de RPG e, é claro, o conhecimento sobre os jogos da Sony. As eliminatórias para a terceira temporada começaram em agosto. Para assistir, baixe os episódios gratuitamente através da PlayStation Network.

DEPOIMENTO DE QUEM FAZ

Renato Bueno, autor de várias reportagens neste especial da ME, dá seu depoimento

1.

SUA PROFISSÃO É SÓ JOGAR?
Não. Jogar é só uma parte do trabalho. Você precisa ler (livros, sites, trabalhos acadêmicos, blogs), entrevistar (jogadores, produtores, professores e até políticos) e escrever (notícias, artigos, comunicados).

QUE DICAS VOCÊ DÁ PARA OS INTERESSADOS?
É importante ser autêntico, fugir do óbvio, procurar o significado da experiência por trás de cada jogo. No final, se você descobrir que só quer falar sobre seus jogos preferidos, talvez você seja um fã – e não exatamente um jornalista.

1. Acervo Pessoal 2. Divulgação 3. Reprodução

SHOW DO MILHÃO

Os números da indústria impressionam – e tem gente que fatura muito. Mas, para a maioria dos trabalhadores da área, a profissão apenas paga as contas no fim do mês

OS IMPERADORES

Eles não são jovens nem famosos, mas têm uma conta bancária suficiente para pagar de playboy – e já entraram até nas listas da revista *Forbes*

GABE NEWELL

O americano de 49 anos é cofundador e CEO da Valve (produtora de jogos como *Half-Life* e *Portal*). Também é dono da Steam, mistura de loja virtual e plataforma de games para PC e Mac, com mais de 30 milhões de usuários e mais de 200% de crescimento em um ano. Para a *Forbes*, ele é um dos "nomes que você precisa conhecer em 2011"

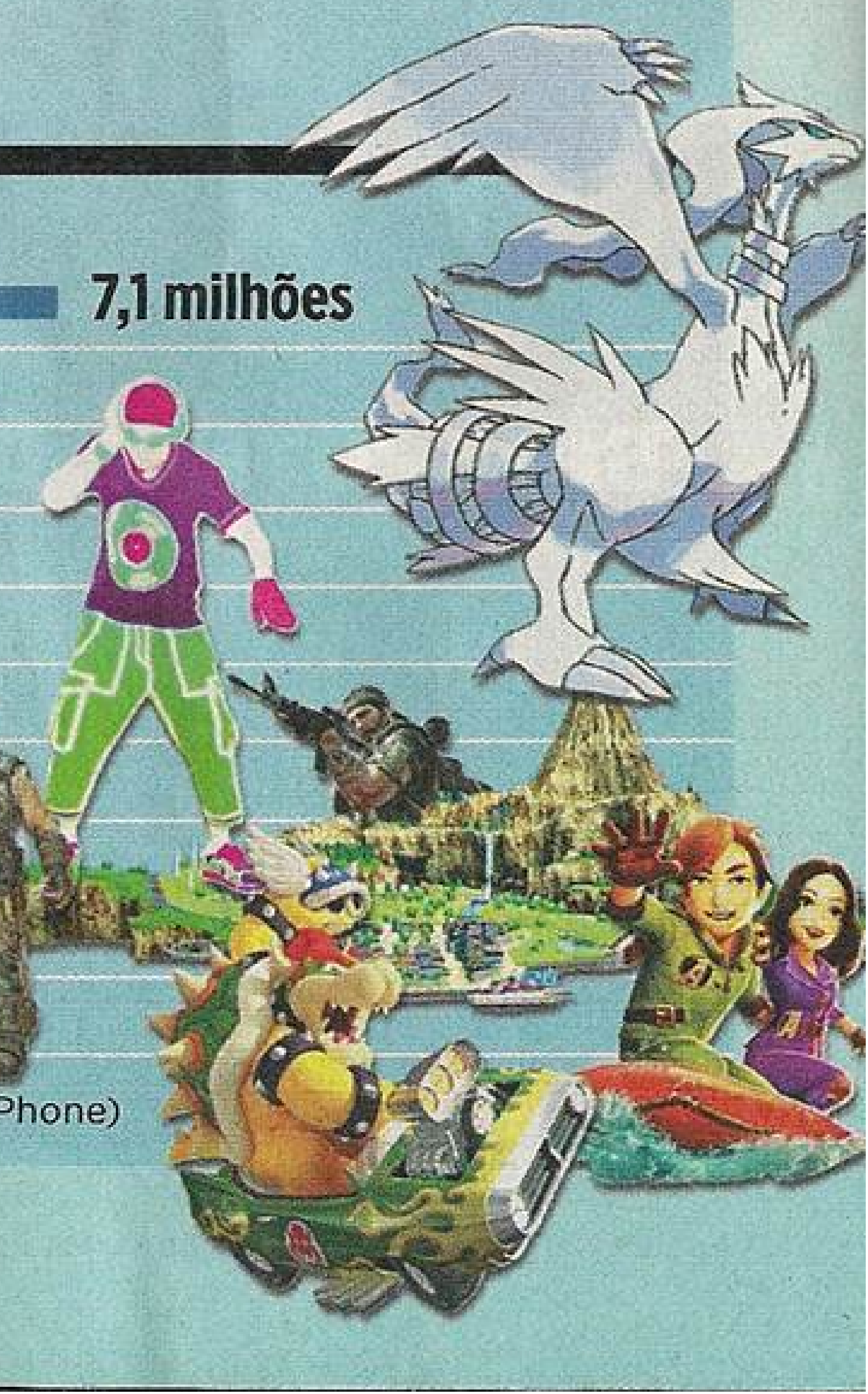
KENZO TSUJIMOTO

Hoje com 71 anos, Kenzo fundou a Capcom em 1983. De lá saíram séries como *Resident Evil* e *Street Fighter.* Ele juntou uma pequena fortuna e passou a investir em vinho, sua obsessão. Cruzou o mundo e foi parar no Napa Valley, na Califórnia, onde fundou uma vinícola e contratou especialistas para fazer sua própria marca de bebida

MINAS DE OURO

Conheça os dez jogos mais vendidos no mundo em 2011

JOGO	PLATAFORMA	PRODUTORA	UNIDADES
1 - *Pokémon Black*	Nintendo DS	Nintendo	7,1 milhões
2 - *Call of Duty: Black Ops*	Xbox 360 e PS3	Activision	4,4 milhões
3 - *Wii Sports*	Wii	Nintendo	4,1 milhões
4 - *Wii Sports Resort*	Wii	Nintendo	4,0 milhões
5 - *Just Dance 2*	Wii	Ubisoft	3,3 milhões
6 - *Kinect Adventures!*	Xbox 360	Microsoft game studios	3,2 milhões
7 - *Gears of War 3*	Xbox 360	Microsoft game studios	3,0 milhões
8 - *Wii Fit Plus*	Wii	Nintendo	2,5 milhões
9 - *Zumba Fitness*	Wii	Nintendo	2,5 milhões
10 - *Mario Kart Wii*	Wii	Nintendo	2,5 milhões



FONTE VGChartz, com números atualizados até setembro de 2011 (não contabiliza as versões de PC nem jogos de iPhone)

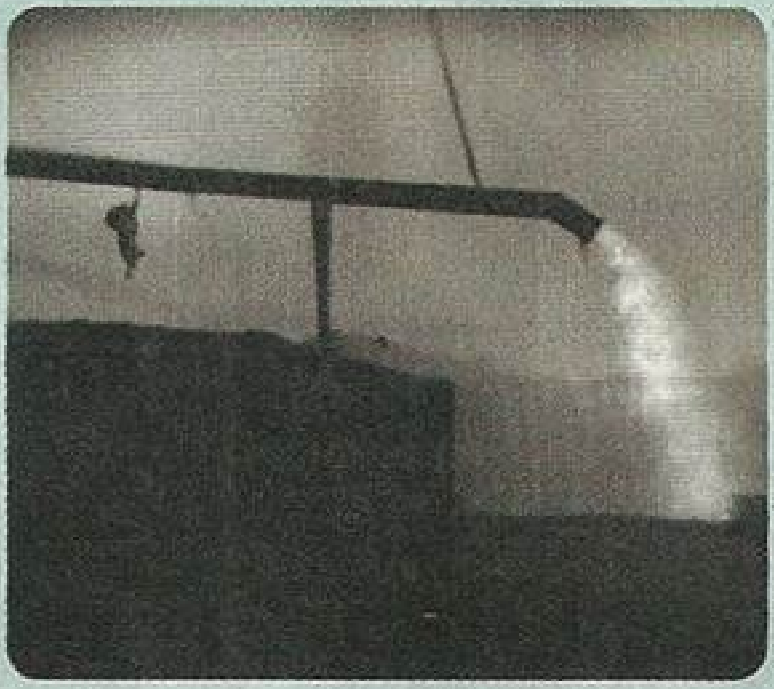
– E DO MILZINHO...

COMENDO PELAS BEIRADAS

Os jogos independentes que estão revigorando o mercado – com pequenas equipes de criação, mas grandes ideias

BRAID (2008)

GÊNERO Plataforma/quebra-cabeças
CRIADO POR Jonathan Blow (EUA)
PLATAFORMAS
PC, Mac, Xbox 360, PlayStation 3
CONQUISTAS 55 mil cópias vendidas na primeira semana e dezenas de prêmios de melhor jogo do ano
IDEIA Tim descobre que pode controlar o tempo para corrigir os erros cometidos no passado



LIMBO (2010)

GÊNERO Plataforma/quebra-cabeças
CRIADO POR Playdead (Dinamarca)
PLATAFORMAS
PC, Xbox 360, PlayStation 3
CONQUISTAS mais de 300 mil cópias vendidas no primeiro mês, além de prêmios técnicos e artísticos
IDEIA Um garotinho sem nome (sem voz e sem armas) está perdido no limbo em busca de sua irmã

SUPER MEAT BOY (2010)

GÊNERO Plataforma
CRIADO POR Edmund McMillen e Tommy Refenes (Team Meat) (EUA)
PLATAFORMAS PC, Xbox 360
CONQUISTAS 600 mil cópias nos primeiros seis meses e uma legião de fãs
IDEIA O herói (feito de carne) enfrenta fases absurdamente difíceis para resgatar a garota

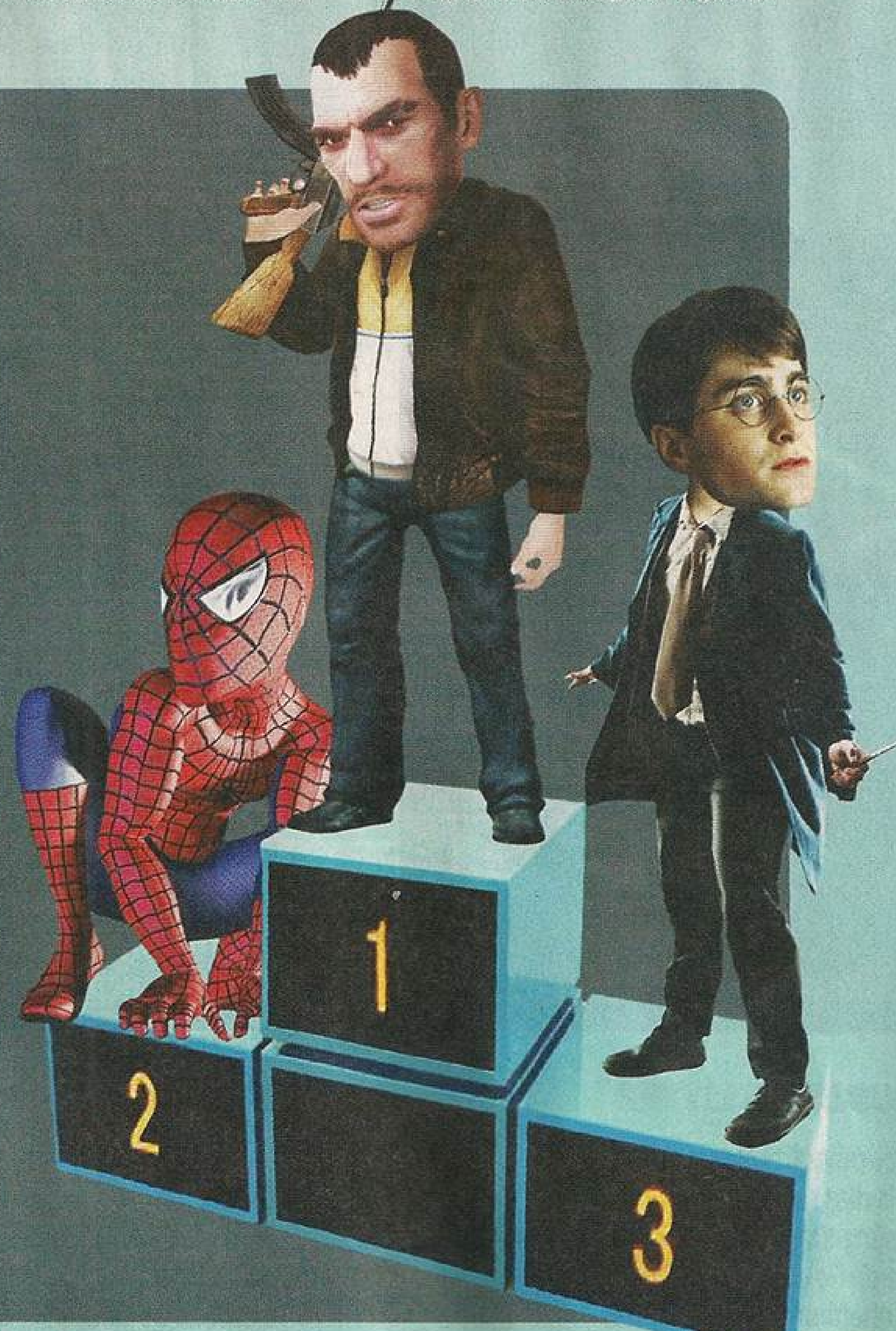
MINECRAFT (2010)

GÊNERO Criação de mundos
CRIADO POR
Markus "Notch" Persson (Suécia)
PLATAFORMAS PC, Android
CONQUISTAS Já tinha vendido 3 milhões de cópias nos primeiros nove meses de período de testes
IDEIA Você é um explorador sobrevivendo em mundos gerados aleatoriamente – e feitos de cubos

SAI MAIS QUE PÃO QUENTE

Games ganham disparado de livros e CDs quando se fala em lançamentos bombásticos

A indústria de entretenimento – incluindo cinema, música, literatura e games – tem um recorde a ser batido todos os anos: o de "lançamento mais bem-sucedido". Em outras palavras, significa o produto que movimentou mais dinheiro nas primeiras 24 horas nas lojas, considerando as vendas nos EUA e no Reino Unido. Em 2008, *GTA IV* vendeu 3,6 milhões de unidades no primeiro dia e deixou para trás concorrentes poderosos, como o filme *Homem-Aranha 3* e o livro *Harry Potter e as Relíquias da Morte*. O recorde passou para *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), com 4,7 milhões de cópias e US$ 310 milhões arrecadados. Em 2010, a franquia continuou na dianteira: *Call of Duty: Black Ops* chegou ao topo com 5,6 milhões de cópias e US$ 360 milhões nas primeiras 24 horas.



CONTANDO AS MOEDINHAS

Salários médios na área de desenvolvimento de games

PRODUTOR DE JOGOS
R$ 3.316,67

MARKETING
R$ 2.830

ARTISTA GRÁFICO E ANIMADOR
R$ 1.687,15

CONTROLE DE QUALIDADE
R$ 1.635

PROGRAMADOR
R$ 2.510

SETOR ADMINISTRATIVO
R$ 2.222

FONTE Abragames - salários pagos em 2008

Os seguintes jogos citados nesta reportagem não são recomendados para menores de 18 anos: *Unreal, Gears of War, Call of Duty: Black Ops, Red Dead Redemption, Counter-Strike, Half-Life 2, God of War* e *The Elder Scrolls V: Skyrim*

IMAGENS Reprodução

PULE DE FASE PARA 2012

Tirou boas notas e se comportou em 2011? Então peça para o Papai Noel lhe recompensar com a matança desenfreada de *Call of Duty*, as porradas de *Batman: Arkham City* e todos os outros lançamentos deste fim de ano que separamos neste listão. Feliz Natal!

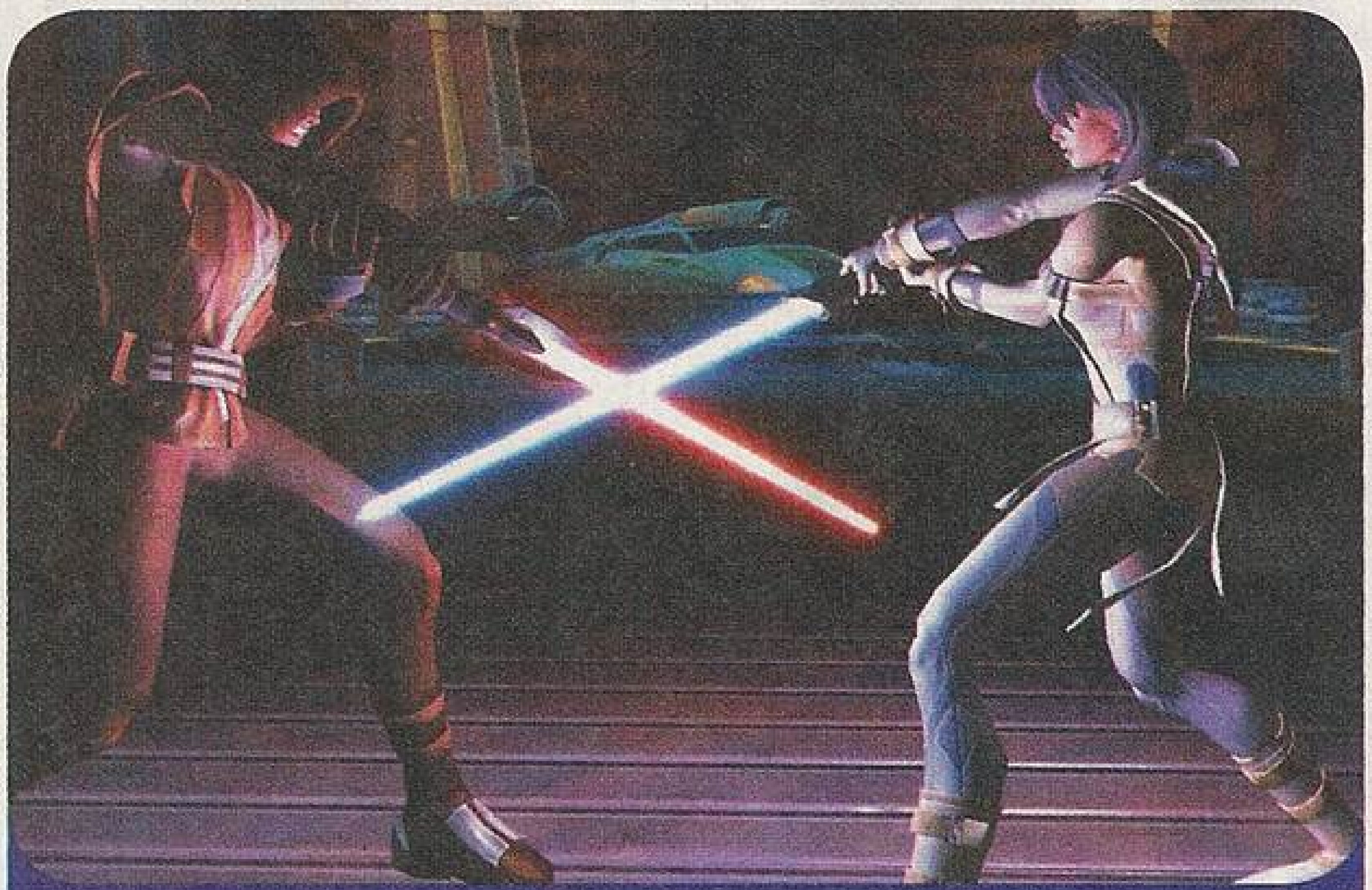
TEXTO Victor Bianchin

FINAL DE 2011 (SEM DATA CERTA)

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Explodida no final de *Resident Evil 3*, a cidade de Raccoon City continua rendendo histórias retroativas para a série *Resident Evil*. Agora, o jogador escolhe entre cinco personagens da USS, equipe que tem a missão de apagar as evidências dos crimes cometidos pela Umbrella

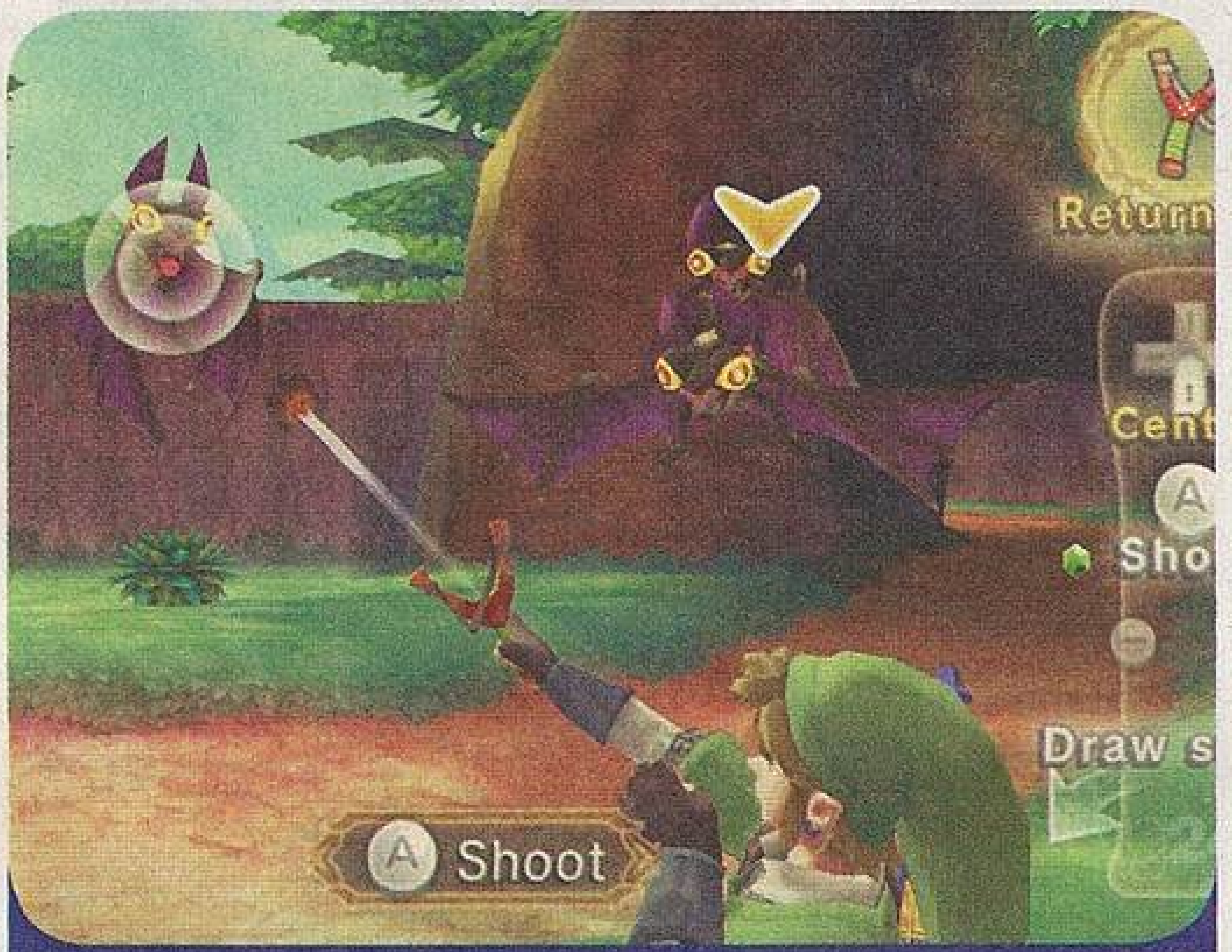
PLATAFORMAS PC, PS3, Xbox 360
ESTILO Ação em 3ª pessoa
DISTRIBUIÇÃO Capcom



PLATAFORMA PC
ESTILO MMORPG
DISTRIBUIÇÃO Electronic Arts e LucasArts

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

O game recordista de pré-vendas da Electronic Arts (foram mais de 200 mil unidades em apenas seis dias) se passa mais de 3.500 anos antes dos filmes da série *Star Wars*. Cada jogador escolhe se quer fazer parte da República Galáctica ou do Império Sith, e todos recebem uma nave própria



PLATAFORMA Wii
ESTILO Ação/Aventura
DISTRIBUIÇÃO Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

O novo episódio da série mostra os eventos que antecederam *Ocarina of Time*. Diferentemente do tradicional, Zelda não é uma princesa e Ganondorf não é o vilão. A ação se dará principalmente pelo uso do Wii MotionPlus, que permitirá controlar com precisão a espada de Link, além de itens como chicote e bombas

SETEMBRO

X-MEN: DESTINY

Neste jogo de ação com elementos de RPG, o jogador escolhe um entre três mutantes inéditos e se desenvolve como X-Men ou membro da Irmandade de Mutantes. Toda a dinâmica se baseia nas escolhas dos heróis ao longo do game. Será possível coletar Genes X de outros mutantes e incorporar essas habilidades

PLATAFORMAS PS3, Xbox 360, Wii, DS
ESTILO ação
DISTRIBUIÇÃO Activision

OUTUBRO

PLATAFORMAS PS3, Xbox 360, PC
ESTILO ação
DISTRIBUIÇÃO Warner Bros. Interactive

BATMAN: ARKHAM CITY

O Cavaleiro das Trevas patrulha os maiores criminosos de Gotham, que foram detidos em um distrito da cidade. Duas-Caras, Pinguim e Mr. Freeze são alguns dos novos vilões. Outra novidade: você poderá jogar também como Mulher-Gato. Miau!

SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

Nesta nova aventura, o Homem-Aranha 2099, velho conhecido dos leitores das HQs, volta no tempo para salvar o Homem-Aranha normal e lutar ao seu lado contra um inimigo comum. O game terá duas linhas temporais, e as atitudes do jogador em uma influenciarão os acontecimentos da outra

PLATAFORMAS PS3, Xbox 360, Wii, 3DS
ESTILO ação / aventura
DISTRIBUIÇÃO Activision

KIRBY'S RETURN TO DREAM LAND

A onda que trouxe novos jogos de *Sonic*, *Mario* e *Donkey Kong* com a jogabilidade em 2D também atingiu Kirby, que estrelou *Kirby's Epic Yarn* em 2010 e agora permanece no formato. Neste lançamento, rola o de sempre: Kirby engolindo inimigos e copiando suas habilidades

PLATAFORMA Wii
ESTILO Plataforma
DISTRIBUIÇÃO Nintendo

PLATAFORMAS PC, PS3, Xbox 360, iOS
ESTILO Ação/Tiro em 1ª pessoa
DISTRIBUIÇÃO Electronic Arts

BATTLEFIELD 3

Paris, Sarajevo, Nova York... Os fãs de *Battlefield* viajarão o mundo na nova versão do game, que permitirá partidas em rede com até 64 jogadores (versão para PC). O modo multiplayer terá quatro classes diferentes (Assault, Support, Engineer e Recon). Os modos cooperativo e de campanha continuam disponíveis

IMAGENS Divulgação

NOVEMBRO

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

A invasão russa aos EUA tem sequência no novo episódio da série e coloca novamente o jogador entre as tropas de defesa. O modo de campanha traz o controle de vários personagens, enquanto o novo Survival Mode permitirá jogar com um amigo contra hordas de soldados. No multiplayer, uma das novidades será os tipos de recompensa pelas sequências de inimigos abatidos

PLATAFORMAS
PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS
ESTILO Ação/Tiro em 1ª pessoa
DISTRIBUIÇÃO Activision

NEED FOR SPEED: THE RUN

Já se vão quase 20 anos desde que o primeiro *Need for Speed* foi lançado. Em *The Run*, são mais de 300 km de pistas, utilizando cidades reais como locações, incluindo San Francisco, Las Vegas e Nova York. Pela primeira vez, também, será possível sair do carro para realizar tarefas a pé

PLATAFORMAS PC, PS3, Xbox 360, Wii, 3DS, iOS
ESTILO Corrida
DISTRIBUIÇÃO Electronic Arts

PLATAFORMA 3DS
ESTILO Plataforma
DISTRIBUIÇÃO Nintendo

SUPER MARIO 3D LAND

Finalmente um grande game de Mario para o 3DS! E com uma inovação: embora a jogabilidade principal seja em 2D, todas as fases possuem profundidade, o que fará com que o game se torne um 3D tradicional em diversos momentos. A roupa de guaxinim de *Super Mario Bros. 3*, oba!, retorna nesta aventura

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

A cidade de Constantinopla e outros domínios do Império Otomano são o palco da nova aventura, a última com os personagens Altaïr Ibn La'Ahad e Ezio Auditore. O game terá um novo acessório, chamado de "hookblade:, uma luva com uma garra metálica usada para deslizar entre cabos que aparecem nos cenários

PLATAFORMAS PC, PS3, Xbox 360
ESTILO Ação em 3ª pessoa
DISTRIBUIÇÃO Ubisoft

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Neste game, que se passa paralelamente à trama da trilogia Senhor dos Anéis, o jogador assume o controle de um ranger, um anão ou uma elfa. Tanto online como sozinho, o jogo focará a cooperação: enquanto um herói fica na retaguarda, os outros partem para o corpo a corpo. A classificação para maiores de 18 promete batalhas brutais

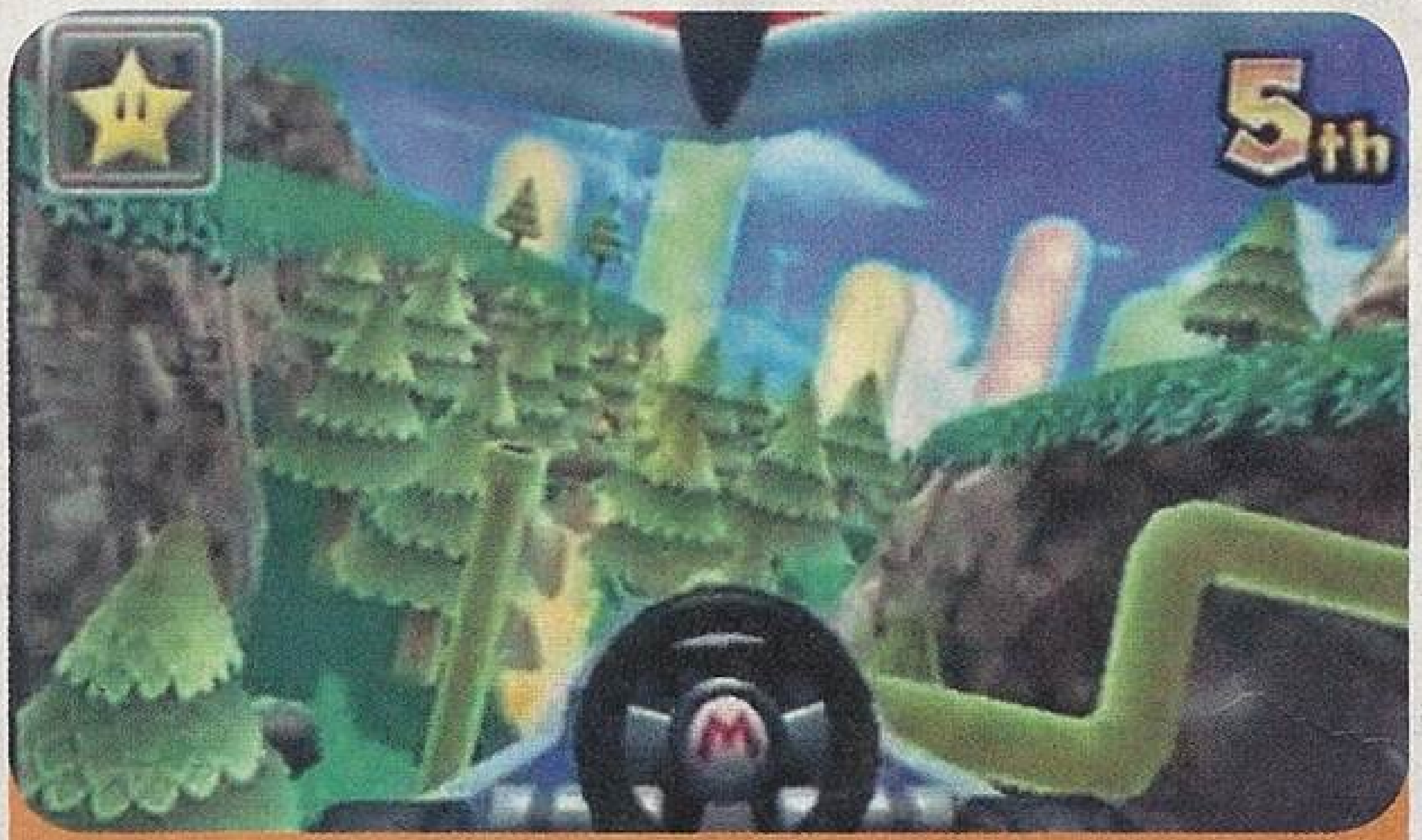
PLATAFORMAS PC, PS3, Xbox 360
ESTILO RPG/Ação
DISTRIBUIÇÃO Warner Bros. Interactive

SONIC GENERATIONS

O porco-espinho mais famoso do mundo celebrará seu 20º aniversário em grande estilo. O jogo permitirá controlar tanto a versão moderna do Sonic, estreada no Dreamcast, como a versão dos jogos do Mega Drive. Os dois irão revisitar fases de vários games antigos da série, trazendo de volta inimigos como o Metal Sonic

PLATAFORMAS
PS3, Xbox 360, 3DS
ESTILO Plataforma
DISTRIBUIÇÃO Sega

DEZEMBRO



PLATAFORMA 3DS
ESTILO Corrida
DISTRIBUIÇÃO Nintendo

MARIO KART 7

Ah, a sensação de jogar um casco vermelho no seu amigo quando ele está prestes a cruzar a linha de chegada... Mario Kart 7 promete trazer de volta os elementos clássicos da série e ainda inovar: que tal flutuar e dirigir debaixo d'água? Pela primeira vez, será possível customizar seu kart, escolhendo os pneus e a lataria

PRECISAR, NÃO PRECISA...

Mas estes acessórios e portáteis deixarão sua experiência de jogar ainda mais imersiva

SONY HMZ-T1

PARA Todos
FABRICANTE Sony
LANÇAMENTO Novembro

Não confunda com o finado *Virtual Boy*. Este produto é um visor com duas telas OLED (sigla para diodo orgânico emissor de luz), que funciona como uma televisão de alta definição e em 3D, mas para uma pessoa só. Funciona em qualquer console

FERRARI 458 ITALIA RACING WHEEL

PARA Xbox 360 e PC
FABRICANTE Thrustmaster
LANÇAMENTO Outubro

Este volante licenciado pela Ferrari talvez seja o mais próximo que você irá chegar de dirigir um carro da fabricante italiana. Ele possui até o seletor Manettino, uma peça exclusiva de alguns modelos reais da Ferrari

CIRCLE PAD

PARA 3DS
FABRICANTE Nintendo
LANÇAMENTO Dezembro

É um acessório que acopla uma segunda alavanca analógica ao 3DS. Será lançado para games como *Monster Hunter Portable 3G* e *Metal Gear Solid: Snake Eater 3D*, mas especula-se que o 3DS com o acessório possa ser usado no Wii U

TOP SHOT SPORT

PARA Xbox 360 (com Kinect)
FABRICANTE Activision
LANÇAMENTO Novembro

A revolução prometida pelo Kinect avança mais um pouco com esta arma para jogos de tiro, que possui suporte de apoio e mira regulável. Será lançada com o game *Cabela's Big Game Hunter: Hunting Party*

XPERIA PLAY

FABRICANTE Sony Ericsson
LANÇAMENTO Agosto

Smartphone criado especialmente para gamers, possui um gamepad deslizante que fica escondido na parte de trás e só é acionado quando o usuário quer. O hardware é mais poderoso que o do PSP e o do 3DS, e ele roda Android

BEM-VINDO AO MAIS IMORTAL DOS MUNDOS
Coleção
Mitologia
LENDAS
SALVADOR NOGUEIRA
LIVRO 1
Os mitos da criação do mundo segundo a tradição grega e as histórias de seus maiores personagens: os 12 deuses do Olimpo.
LIVRO 2
Os maiores épicos da mitologia: a Odisseia de Homero, a Guerra de Troia, a saga de Jasão e os Argonautas, Perseu e os 12 Trabalhos de Hércules.
LIVRO 3
As histórias clássicas: Édipo e Jocasta, a luta de Teseu contra o Minotauro, a lenda de Atlântida, o rei Midas, Pégaso...
Coleção
Mitologia
HERÓIS
JOSÉ FRANCISCO BOTELHO
Coleção
Mitologia
DEUSES
MAURÍCIO HORTA
SUPER INTERESSANTE
COMPRE TAMBÉM PELO SITE:
www.lojaabril.com.br

CHARADA FOTOGRÁFICA

O que esta imagem mostra?

- **A** Gotham City em *Batman: Arkham Asylum*
- **B** Rapture em *BioShock 2*
- **C** Liberty City em *Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City*

RESPOSTA

A resposta é profunda: está imersa no oceano Atlântico. É lá que fica Rapture, também conhecida como projeto Atlântico Norte, cidade fundada em 1946 para abrigar gênios de todas as profissões – médicos, cientistas, artistas – e protegê-los de pessoas "normais" e preconceituosas, que reprimem os avanços tecnológicos. Sua arquitetura é marcada por belos prédios em estilo art déco e túneis de vidro.

FOTO Reprodução

GINÁSTICA PARA A MENTE

Como os games agem no cérebro?

Não existem estudos que mostrem como isso acontece passo a passo – até porque, vale lembrar, muitas pesquisas sobre o assunto são patrocinadas por grupos contrários aos games –, mas há algumas pistas. "Ainda não vimos muitas evidências que diferenciem substancialmente os videogames de outras mídias, como os livros", diz Christopher Ferguson, professor de psicologia da Texas A&M International University (EUA), que estuda o tema. "Mas, como esses jogos são ativos, podemos esperar mais atividade nas áreas de tomada de decisão do cérebro." Ou seja, tudo começa com a visão, que é ativada e envia estímulos para cérebro. "Esses estímulos são encaminhados para outras áreas, que os analisam e os dividem em várias informações (como estratégia e velocidade), todas processadas ao mesmo tempo e depois planejadas", explica o neuropediatra George Teixeira, do Hospital Samaritano, em São Paulo. Um exemplo de planejamento é o cálculo do tempo em que o botão do controle deve ser apertado novamente.

PAPO CABEÇA

Veja o que algumas pesquisas descobriram sobre as áreas do cérebro que são ativadas ao jogar

CONEXÃO TURBINADA

Para passar de cada fase, você repete uma série de ações. Essa repetição leva ao fortalecimento das sinapses – as ligações entre os neurônios. Se o cérebro está lesionado, a repetição ajuda-o a se curar por meio da neuroplasticidade, que cria novas sinapses. Um estudo canadense afirma que pacientes de derrame que jogavam estavam até cinco vezes mais propensos a melhorar a função motora do braço

SEM ESTRESSE

Uma universidade canadense criou um game para treinar as pessoas a melhorar sua autoestima, focando nos aspectos positivos da vida social. Além de atingir seu objetivo, o jogo trouxe um bônus: a diminuição na produção do cortisol, hormônio relacionado ao estresse, cujo sinal verde para a produção é dado pelo hipotálamo

VOCÊ DECIDE!

Quando você observa qualquer cena da vida real, seu cérebro acumula informações visuais e olfativas que podem ser usadas no futuro para ajudar você a agir. Durante uma partida de videogame, acontece a mesma coisa. O resultado, diz uma pesquisa da Universidade de Rochester (EUA), é que os gamers desenvolvem uma sensibilidade maior ao que rola à sua volta e conseguem tomar decisões mais rapidamente

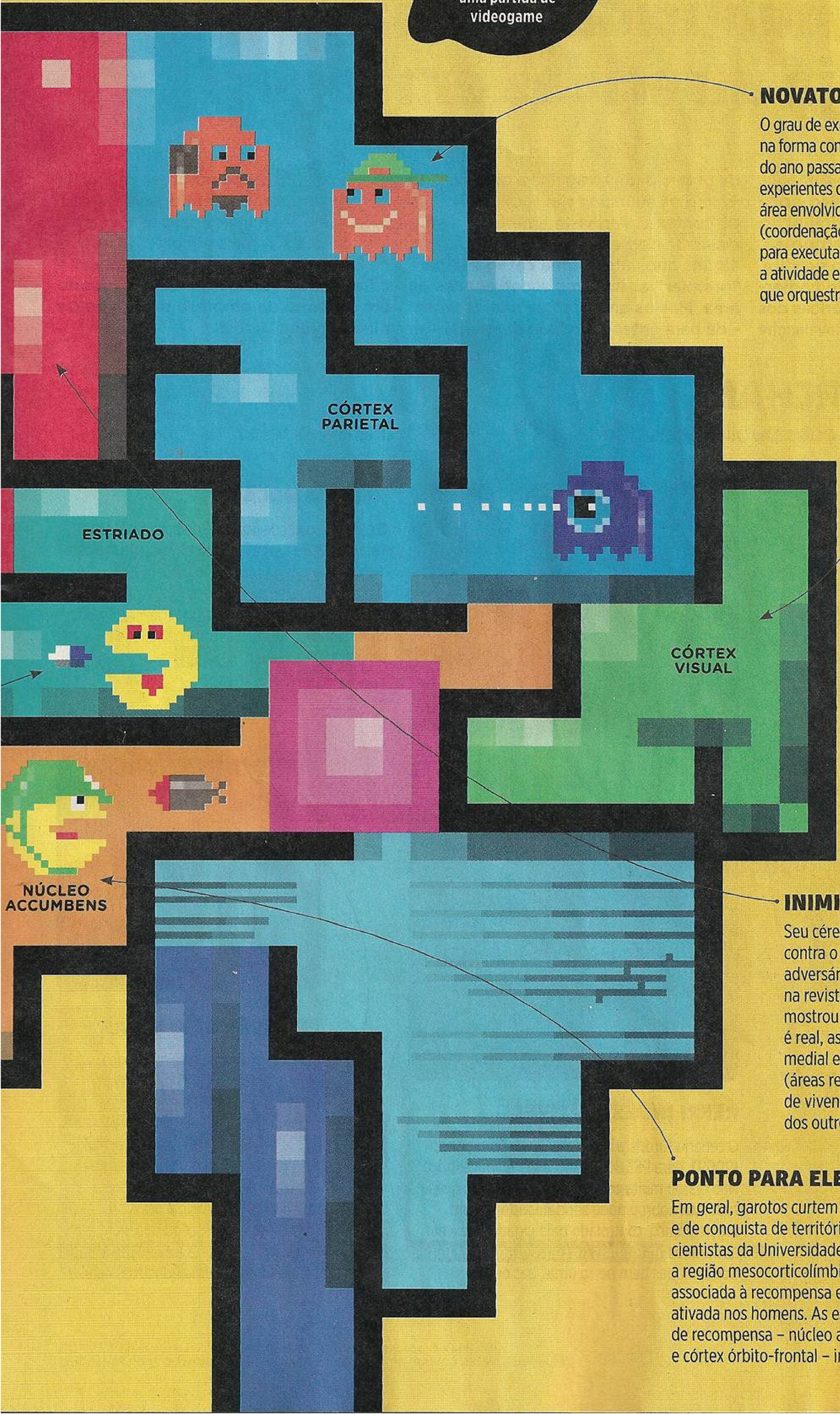
RUMO À VITÓRIA

A dopamina é um neurotransmissor que controla os centros do cérebro relacionados à sensação de prazer e está associada a comportamentos como violência e vício em drogas. Mas um estudo feito no Reino Unido com um jogo de guerra mostrou que, durante as partidas, a substância era liberada numa área do cérebro chamada estriado, indicando que a dopamina também tem ligação com motivação e vitória

FONTES Sites eurekalert.org, rochester.edu, stanford.edu, biomedcentral.com/bmcneurosci, usatoday.com

Um estudo de 2011 mostrou que as concentrações de glicose no sangue aumentam durante uma partida de videogame

TEXTO Julia Moiòli
ILUSTRA Pictomonstro



NOVATO X EXPERT

O grau de experiência também influencia na forma como o cérebro é ativado. Um estudo do ano passado descobriu que os menos experientes dependiam mais do córtex parietal, área envolvida na coordenação mão-olho (coordenação da visão e do movimento da mão para executar uma tarefa). Já nos mais profissionais, a atividade era mais intensa no córtex pré-frontal, que orquestra pensamentos e ações

ACERTANDO O FOCO

Fãs de jogos de ação se tornam mais eficientes para perceber diferenças em sombras cinza, segundo estudo da Universidade de Rochester (EUA). Os jogadores conseguem mudar o caminho do cérebro que faz o processamento visual (o trajeto do impulso nervoso da retina ao córtex visual), fazendo com que o órgão realize essa tarefa melhor – antes, acreditava-se que essa melhora só era possível com cirurgia ou óculos

INIMIGO OCULTO

Seu cérebro "sabe" se você está jogando contra o computador ou contra um adversário humano. Uma pesquisa publicada na revista científica *BMC Neuroscience* mostrou que, quando você acha que seu rival é real, as atividades no córtex pré-frontal medial e no córtex paracingulado anterior (áreas relacionadas com a capacidade de vivenciar pensamentos e emoções dos outros) são mais acentuadas

PONTO PARA ELES

Em geral, garotos curtem mais games de guerra e de conquista de territórios. De acordo com cientistas da Universidade de Stanford (EUA), a região mesocorticolímbica do cérebro, associada à recompensa e ao vício, é mais ativada nos homens. As estruturas da área de recompensa – núcleo accumbens, amídala e córtex órbito-frontal – interagem mais entre si

REIS DA SUTILEZA

Quais as publicidades mais bizarras já inseridas em jogos?

TEXTO Julia Moióli

De propaganda eleitoral até outdoor de refrigerante em um futuro apocalíptico, com direito a participação especial de presidente de empresa, parece que vale tudo. Isso não significa, no entanto, que esse show de comerciais não leve cornetadas homéricas dos gamers, especialmente quando a avalanche de publicidade atrapalha a dinâmica do jogo e os anúncios são totalmente fora de contexto. A revista americana especializada *Game Spot* chegou até a criar, alguns anos atrás, uma categoria para "premiar" as maiores escorregadas na área. Mas os anunciantes não desistem – dá para entender o lado deles, né? Um estudo de 2009 da empresa de publicidade em games NeoEdge Networks mostrou que anúncios casuais em jogos eletrônicos são mais eficazes do que os na televisão, e o negócio deve atingir a cifra de US$ 1 bilhão em 2014, segundo um relatório da empresa de análise de mídia Screen Digest.

HORA DO MERCHAN

Conheça algumas inserções publicitárias nada sutis que já pipocaram nas telas

Boca de urna é coisa do passado

ESPERTO, ESSE OBAMA...

Em 2008, o então candidato à presidência dos Estados Unidos **Barack Obama** bateu o recorde em gastos com propaganda. Além das mídias tradicionais, ele decidiu inovar e inseriu sua publicidade em nada mais nada menos do que 18 games de Xbox – entre eles, *Guitar Hero*, *Madden 09* e *Burnout Paradise*. Os jogos mostram outdoors com mensagens sobre o voto antecipado, permitido em dez estados americanos

REI SEM NOÇÃO

O ginásio e o ringue do game de boxe *Fight Night Round 3* (2006), para PS2 e Xbox 360, são cheios de propagandas do Burger King. Até aí, tudo bem. O bizarro é que, em um dos desafios, você destrava um treinador "especial". Não, nada de Mike Tyson ou Muhammad Ali, mas, sim, do personagem símbolo da lanchonete – **o King!**

REFRI INDESTRUTÍVEL

O cenário futurista do game *Bionic Commando* (2009), para PS3, Xbox 360 e PC, é apocalíptico. Não restou muita coisa em pé na cidade e quase tudo que sobrou pode ser detonado por um braço biônico, controlado pelo jogador – exceto as infinitas **máquinas de refrigerantes da Pepsi** posicionadas bem perto umas das outras

FESTIVAL DE MARCAS

Imagine que você está no México, combatendo rebeldes para salvar o presidente. Tudo que você quer é ser lembrado a toda hora de passar o **desodorante Axe,** usar celular Nokia e dirigir um Dodge, certo? Claro que não! Aparentemente só a empresa que desenvolveu os games da série *Tom Clancy's* não sacou isso. Para piorar, no jogo, de 2006, há um atirador bem do lado de um anúncio de celular

ANÚNCIO VISIONÁRIO

O jogo *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010), para PSP, se passa na década de 1970, na América do Sul. Só que a camiseta do personagem Solid Snake faz a **propaganda da Axe,** marca de desodorante que só seria lançada uma década mais tarde! O cara também tem que coletar salgadinhos Doritos, que ainda nem tinham surgido abaixo do Equador

DEU A LOUCA

No game *Alan Wake* (2010), não dá para saber se o manicômio de onde o personagem está escapando é real ou só fruto da imaginação do cara. No meio dessa confusão, ele para na frente de uma televisão para ver um comercial de um Mustang e da operadora Verizon

SEDE NO FIM DO MUNDO

Em cem anos, o mundo está preso em uma guerra sem fim. Esperança quase próxima a zero. Mas, claro, não podem faltar outdoors anunciando uma marca de refrigerante numa paisagem como esta. A empresa que inseriu a publicidade da **Pepsi** no game para PC *Battlefield 2142* (2006) deve ter achado que alguma máquina ali poderia sentir sede...

DANDO A CARA A TAPA

Como se não bastasse anunciar e incluir joguinhos próprios, o cassino online Bodog decidiu entrar no jogo *Scarface: The World is Yours* (2006), para Xbox, PC e PS2. É que o chefão da companhia, o bilionário **Calvin Ayre,** virou um dos personagens do game. Pelo menos, não é possível jogar com ele

VERGONHA ALHEIA

A publicidade para games também tem exemplos muito sem noção

GOD OF WAR 2

No evento de lançamento na Grécia, em 2007, a Sony achou que seria uma boa ideia manter a atmosfera violenta do jogo levando uma **cabra decaptada!**

THE LEGEND OF ZELDA

Dois garotos nerds (com direito a camisa abotoada até o pescoço) bolaram um rap bem tosco sobre o jogo

KIRBY SUPER STAR

Em um anúncio dos anos 1990, um menino todo inflado (como o personagem do jogo) ia parar no hospital por sofrer de TMK (sigla para "excesso de Kirby", em inglês). A mensagem era que o game faz engordar?

PLAYSTATION 3

Propaganda tensa: trancada em um quarto todo branco, uma boneca meio assustadora olhava para o console, "sentia" o que ele podia oferecer e fazia o aparelho levitar... Credo!

GAME BOY MICRO

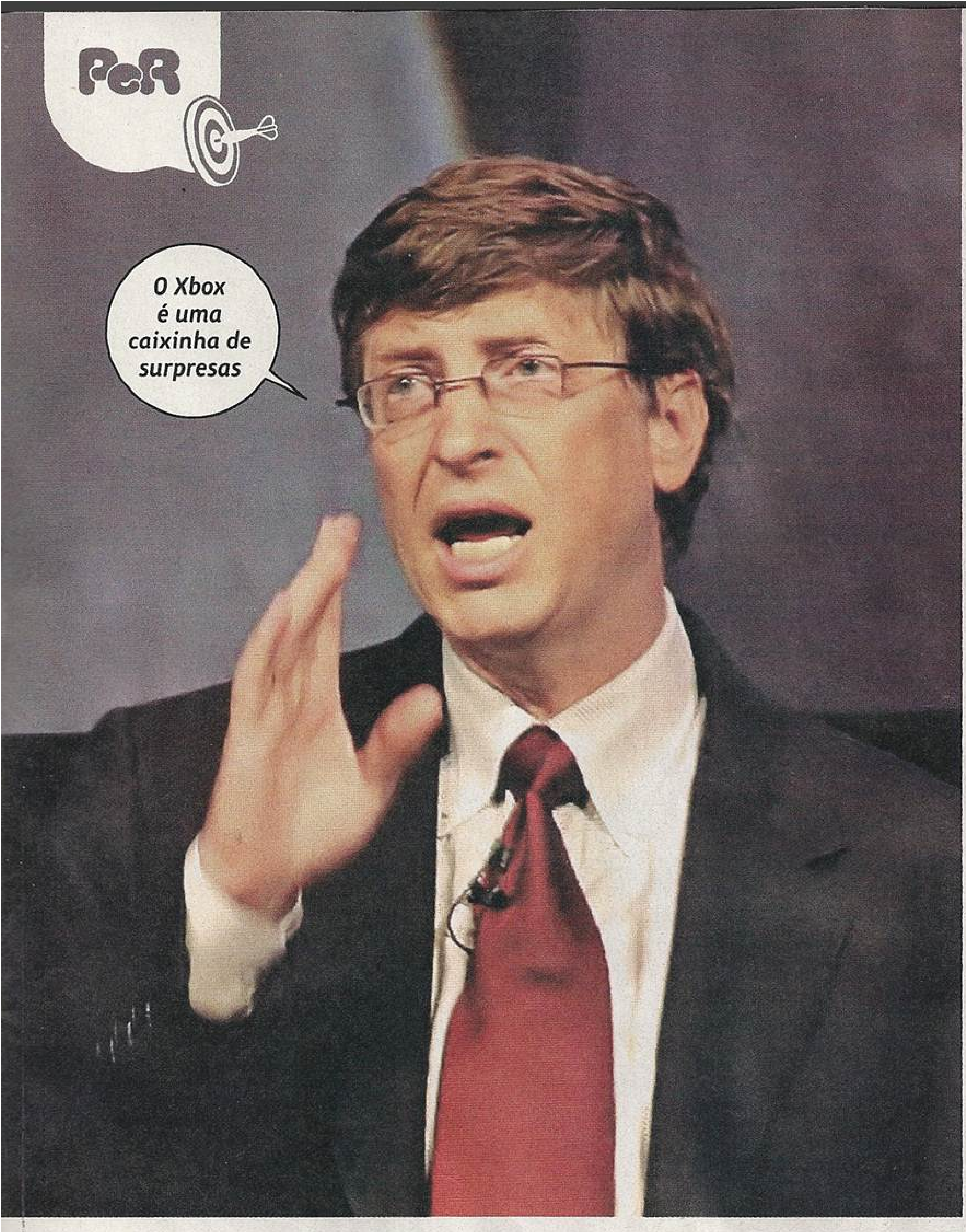
O comercial mostrava um centro de pesquisas da Nintendo, onde cientistas faziam testes para medir o quão viciante era o videogame. O ratinho de laboratório amava tanto o console que começava a "namorar" com ele...

SUPER MARIO WORLD 2

Na propaganda de 1995, para mostrar que o jogo tinha muito mais diversão, aparecia um cara que comia exageradamente. Só que no final ele explodia... Hã?

FONTES Sites foxnews.com, g4tv.com, ugo.com, businessweek.com, gamespot.com, adweek.com, mediaweek.co.uk, dailymail.co.uk, youtube.com

www.portalculturalivre.com
Newton



PARADO NA FRENTE DA TV

Por que não existe uma versão portátil do Xbox 360?

PERGUNTA Giovanne Rodrigues, Praia Grande, SP
TEXTO Juliana Sayuri

A explicação oficial da Microsoft, fabricante do Xbox, é a falta de mercado. "É um mercado muito cheio, com muitas mudanças acontecendo. Então, não tenho certeza se é uma boa ideia", disse o vice-presidente da Microsoft, Dennis Durkin, em entrevista ao site IndustryGames em junho de 2011. Nessa lógica, não valeria investir em um dispositivo "sem futuro". Mas, segundo os especialistas, não é bem assim. "Se fosse um mercado fraco, os games não estariam invadindo os smartphones", diz Delmar Galisi, da Universidade Anhembi-Morumbi. "É um mercado já dominado pela Sony e pela Nintendo. Os games portáteis são interessantes, sim. Todo garotinho de 7 anos sonha com um Nintendo 3DS", diz David de Oliveira Lemes, editor do GameReporter. A Nintendo foi a pioneira nos jogos portáteis, com o Gameboy. Lançado em 1989, o simpático console tinha o jogo Tetris como principal atrativo.

FOTO Creative Commons

ACTION GAME

Fundada em 25/02/2002, a Action Game está a quase 10 anos no mercado. Atuando na área de vídeo games e informática, nosso principal foco é realizar a distribuição dos nossos produtos em todo território nacional através da internet e da loja física situada em Itaquaquecetuba - São Paulo.

Receba seu produto no mesmo dia através da entrega expressa por Motoboy* ou ainda receba sua encomenda através do Correios!
*Motoboy somente para a grande São Paulo.

Disponibilizamos de Assistência Técnica!

TELEVENDAS
(11) 4754-2800 (21) 4063-8544
(11) 4063-5311 (41) 4063-8544

www.ActionGame.com.br
Rua da Liberdade, N° 108
Centro, Itaquaquecetuba - SP
CEP: 08570-170

Siga-nos no twitter!
twitter.com/loja_actiongame

QUASE FAMOSOS

Quais jogos foram planejados e nunca foram lançados?

Seja por problemas técnicos, falta de investimento, padrões baixos de jogabilidade, mudança de comando nas empresas ou guerra de egos, muitos games são abortados antes mesmo de nascerem. As produtoras, claro, preferem ficar quietinhas e raramente esclarecem os motivos para os cancelamentos - geralmente, só anunciam (quando anunciam) a desistência do projeto, sem determinar razões aparentes. Para os aficionados, o jeito é fuçar imagens e trailers divulgados na internet sobre os games que nunca terão a chance de jogar.

TEXTO Thyago Furtado ILUSTRA Otávio Silveira

GAME OVER

Para estes títulos, o jogo acabou antes mesmo de começar

NECESSARY FORCE

Após a falência da produtora Midway Studios, em agosto de 2009, já era de se imaginar que um de seus projetos mais esperados fosse cancelado. O jogo de ação – que chegou a ser comparado com *Grand Theft Auto* – seria desenvolvido para Playstation 3 e Xbox 360, e tinha como enredo um detetive que escolhe as próprias regras de sua missão

DEAD OR ALIVE: CODE CHRONOS

Team Ninja era a empresa responsável pelo desenvolvimento deste jogo exclusivo para Xbox 360. A estreia, prevista para 2005 foi cancelada sem explicação plausível. O título seria um prólogo da série *Dead or Alive*, que conta a história de personagens como Ayane e Kasumi antes de participarem dos famosos torneios de luta

HIGHLANDER: THE GAME

Já pensou viver o imortal Owen MacLeod nas telas do console? A história de *Highlander: The Game* foi baseada na série do cinema, na qual o protagonista inicia uma jornada pelos séculos com o objetivo de combater seus inimigos. A responsável pela distribuição seria a Eidos, mas a empresa foi comprada pela Square Enix e o jogo – previsto para 2008 – foi para o saco

QUE TRISTEZA
O game *Sadness* chegou a ter algumas de suas imagens divulgadas antes do cancelamento

THRILL KILL

Desenvolvido em 1998 pela Paradox para PlayStation, o jogo de luta teria personagens psicopatas. Durante as batalhas, o jogador poderia dar golpes baixos e usar armas nada convencionais – como partes de corpo. O cancelamento ocorreu quando sua produtora, a Virgin Interactive, foi vendida para Eletronic Arts, que, preocupada com o conteúdo do game, decidiu arquivá-lo

STARCRAFT GHOST

Anunciado em 2002, o jogo baseado no universo de *StarCraft* sofreu problemas como perda de prazos e a postergação de seu lançamento em quatro anos. O game seria desenvolvido para GameCube, Xbox e PlayStation 2 pela Nihilistc Software. Depois, passou para a Swingin' Ape Studios e, por fim, acabou com a Blizzard. Após tantas mudanças, *Ghost* acabou virando... fantasma

STARFOX 2

Sequência do primeiro jogo 3D do Super Nintendo, o título consistia no salvamento do planeta contra ataques alienígenas, mas o lançamento do game foi por água abaixo em 1995. Um dos possíveis motivos para o cancelamento do título foi a decisão de aproveitar a tecnologia e os efeitos visuais para a criação de um novo *StarFox*, já que o Nintendo 64 logo chegaria em 1996 – o que não aconteceu

SADNESS

Um dos primeiros títulos anunciados para o Wii, o jogo tinha um conceito inédito: com gráficos em preto e branco, o game apostava no medo das pessoas, produzindo um efeito que chegava a causar certo "terror psicológico" no jogador. *Sadness* passou quatro anos em desenvolvimento – de 2006 a 2010 – e foi cancelado após problemas com companhias parceiras

HERO

Após um desastre natural, os mortos começam a reviver como mutantes, colocando a cidade em pavorosa. Em *Hero*, o jogador poderia customizar seu herói com armas e diferentes poderes. O que parecia ser um game promissor acabou indo para o buraco em 2008, junto com sua desenvolvedora, a Midway Studios, que faliu um ano após o cancelamento do título

FONTE Gus Lanzetta, especialista em games

RETRÔ MODERNIZADO

Dá para ligar um Atari nas TVs atuais?

TEXTO Nadia Tamanaha
ILUSTRA Evandro Bertol

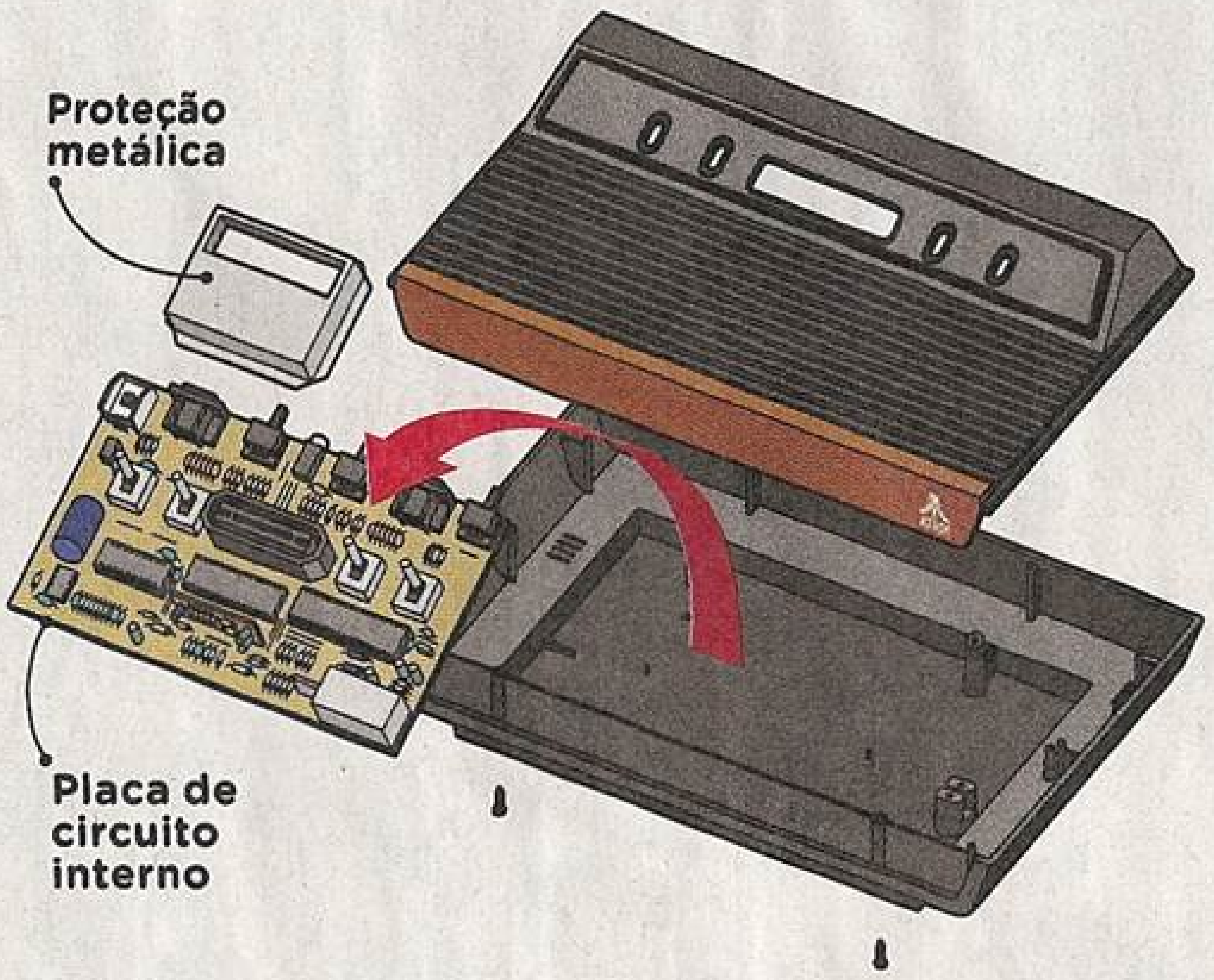
Sim, mas a imagem teria algumas interferências. Isso porque o Atari 2600, o mais popular da marca, já é um tiozinho: foi lançado no Brasil em 1983 e é sintonizado na televisão por uma saída chamada RF (radiofrequência). Mas, para ter imagem e som perfeitos, uma reforma seria necessária e, na teoria, a solução é simples: basta converter a saída RF para AV, a entrada usada atualmente, e pronto! "Mas é preciso tempo e paciência. No entanto, o procedimento não sai caro", explica David Lemes, editor do blog *GameReporter* e consultor de tecnologia. Abaixo, você tem uma ideia como fazer a tal reforma para melhorar a imagem do seu game. Mas, antes de submeter o seu Atari à cirurgia, é melhor consultar um técnico de TV ou eletricista.

As TVs atuais operam nos sistemas PAL-M e NTSC. Mas, se você preferir um Atari 100% original, essa é a solução

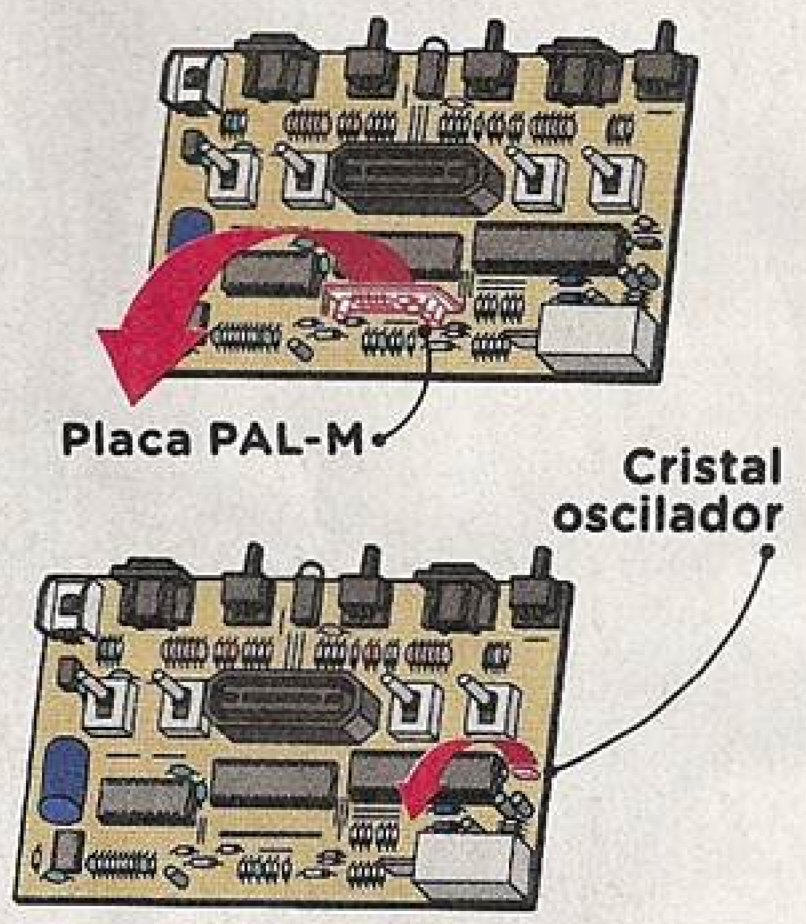
CARA DE NOVO

Como deixar a imagem do seu Atari trintão com "corpinho" de quinze

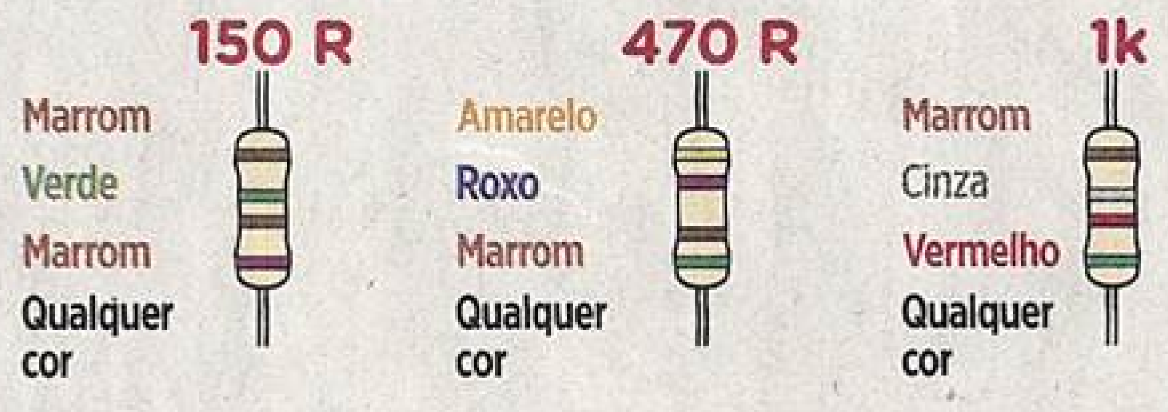
1. O primeiro passo é **abrir o console.** Para isso, basta remover parafusos da parte inferior. Desconecte então o cabo de rádio frequência do modulador e solte a placa de circuito impresso. Em seguida, destrave as linguetas e retire a proteção metálica que envolve a placa. Não se esqueça de separar todas as peças para a remontagem do videogame

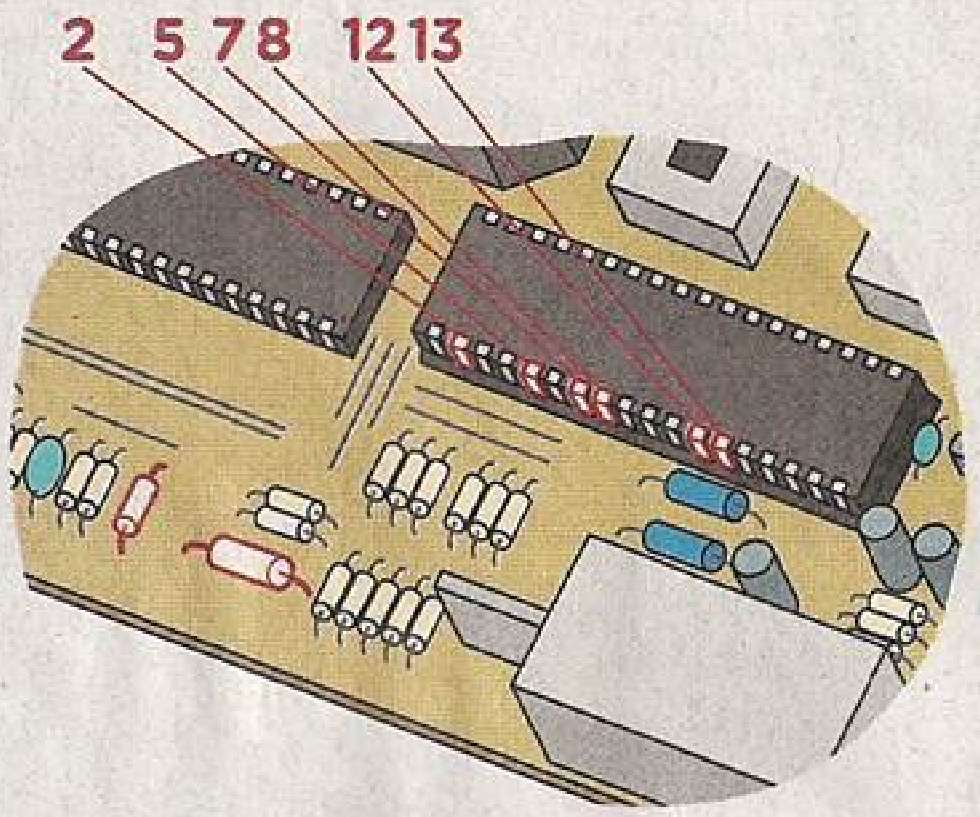


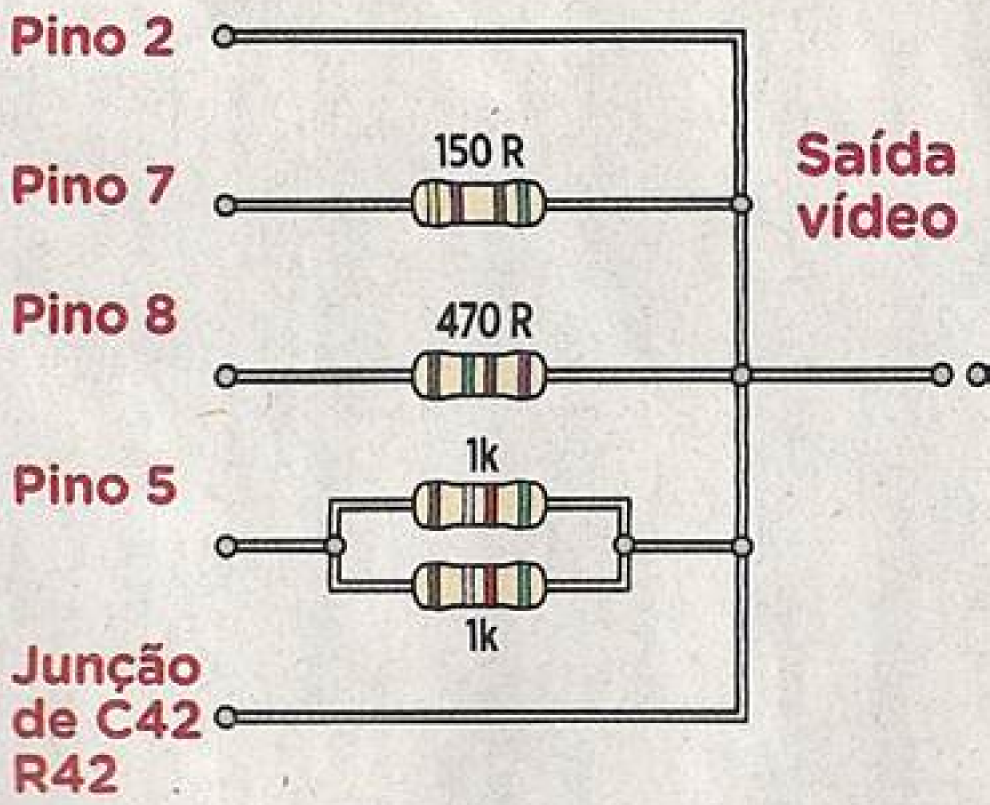
2. Retire a placa adaptadora para PAL-M, que fica logo abaixo do centro da placa de circuito impresso; **troque o cristal oscilador,** localizado à direita do chip 6526 (também conhecido como Stella), por um cristal NTSC de 3,579545MHz



3. Agora, **extraia os sinais de áudio e vídeo,** gerados pelo chip Stella. Para isso, é preciso soldar os dois resistores de 1K. Em seguida, conecte os resistores 150 R e 470 R (identificado pelas cores, abaixo) e também o capacitor eletrolítico aos pinos 2, 5, 7 e 8, para vídeo, e 12 e 13, para áudio – todos localizados no circuito integrado







4. Falta pouco para seu Atari rodar na suta TV de plasma! Depois de **soldar todas as novas conexões,** isole-as com fita isolante. Solde também um cabo nas saídas AV e, em seguida, conecte um plug RCA fêmea

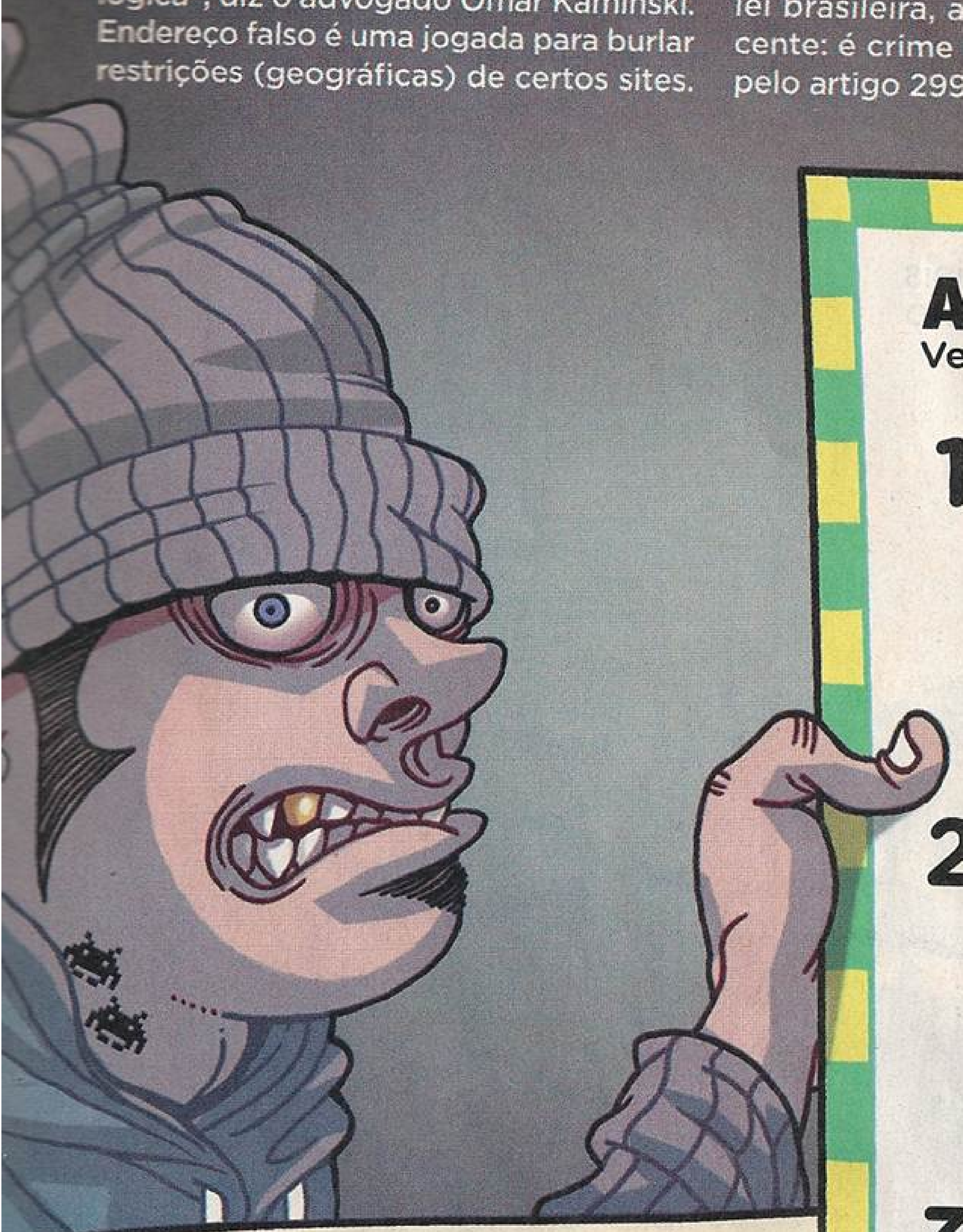
5. Pronto, **seu Atari agora opera em modo NTSC!** Mas, antes de dar o acabamento final e remontar o videogame, teste as novas conexões em uma televisão atual para ter certeza de que a operação foi um sucesso

CEP NÃO ENCONTRADO

É crime usar endereço falso para redes de games?

TEXTO Juliana Sayuri ILUSTRA Val Deir

Sim – temos os mesmos direitos e deveres na internet e no "mundo real". Isso na teoria. Na prática, muita gente dribla as regras. "Para dificultar, as leis não acompanham a evolução tecnológica", diz o advogado Omar Kaminski. Endereço falso é uma jogada para burlar restrições (geográficas) de certos sites. Exemplo: no Brasil, a App Store não disponibiliza todos os aplicativos da Apple. A alternativa usada por muita gente é criar uma conta online estrangeira, com endereço de mentirinha... Mas, para a lei brasileira, a mentira não é tão inocente: é crime de falsidade ideológica, pelo artigo 299 do Código Penal, o que pode render de um a três anos de prisão. O problema é que, na real, a lei raramente é empregada e um internauta só pode ser processado se o Ministério Público receber uma denúncia do detentor da marca que se sentir ofendido. Como o seguro morreu de velho, veja abaixo um teste com as maiores pegadinhas cibernéticas.



ARMADILHAS VIRTUAIS

Veja se você conhece as leis do mundo online

1 Uso ferramentas como o proxy para "mascarar" o IP. Estou fazendo algo errado?

a) Sim, é falsa identidade e pode render três anos de reclusão
b) Não, se você usar a ferramenta em sites fechados, mas que não pedem endereço, como o Turntable.fm
c) Não, é liberado até em sites como Pandora e Netflix, fechados e que pedem endereço

2 Destravamento de games importados é crime?

a) Não, você é dono do seu game e faz o que quiser com ele
b) Sim, é pirataria e fere os direitos autorais. Cuidado: dá cinco anos de xadrez
c) No Brasil, o jailbreak pode até ser legal, mas anula a garantia do console e do game

3 Posso fazer download de jogos?

a) Sim, desde que o download seja feito no site oficial
b) Sim, em qualquer site
c) Não – também se enquadra no crime de pirataria

4 Quero fazer um nickname com o nome de uma celebridade. É crime?

a) Sim, perfis "fake" entram nas leis de proteção dos direitos de personalidade e de propriedade intelectual. Você pode até ter que pagar indenização!
b) Não, todo mundo sabe que "fake" é só uma homenagem aos artistas
c) Não, desde que a celebridade esteja morta

RESPOSTAS 1 B, 2 C, 3 A, 4 A

FONTE Raphael Loschiavo Cerdeira, advogado especialista em Direito Digital, sócio do escritório Patricia Peck Pinheiro

PERNA CURTA

Entenda a diferença entre mentir "de brincadeira" e forjar documentos

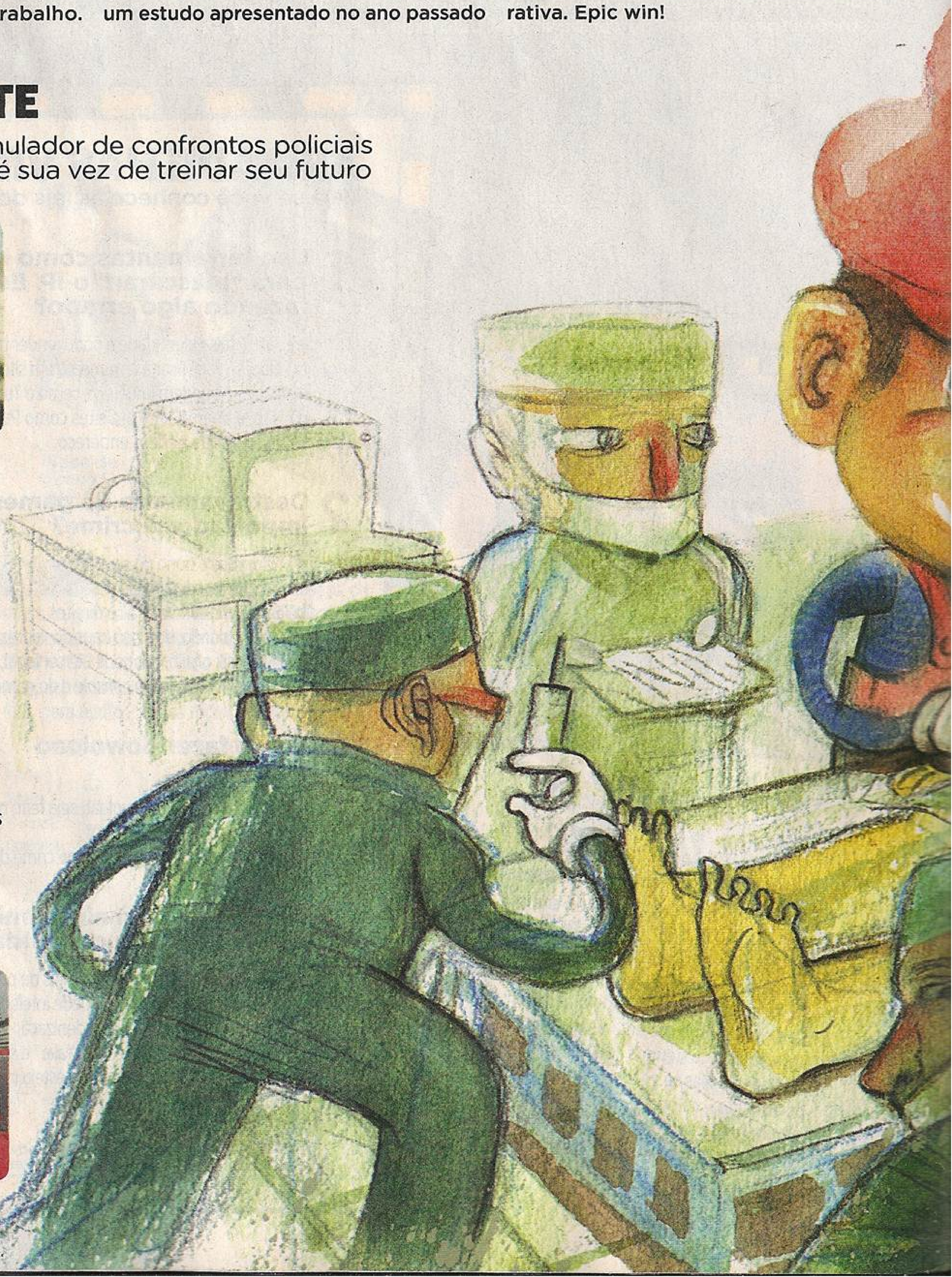
Mentir nome, endereço e idade é crime de "falsa identidade" (artigos 307 e 308 do Código Penal), diferente de "falsidade ideológica" (artigo 299). Por exemplo: se, na hora de escolher o login para o Xbox Live, você mente sua data de nascimento para acessar conteúdos adultos, é falsa identidade. Mas se você manipula um documento – colocando um endereço fictício em um formulário eletrônico no Windows Live, já é crime de falsidade ideológica

REALIDADE VIRTUAL

Que profissões usam videogame para treinamentos?

TEXTO Julia Moióli ILUSTRA Davi Calil

De atendentes de sorveteria a pilotos de Fórmula 1, muitos profissionais passam por um treinamento virtual com jogos de videogame antes de começar a trabalhar. Algumas habilidades dos gamers, como o raciocínio lógico e a precisão de movimentos, são valorizadas no mercado de trabalho. Além disso, os videogames simulam quase à perfeição ambientes reais, e são mais baratos e seguros – não há risco de acidentes ao treinar em um simulador de corrida, por exemplo. E esse recurso já se tornou uma tendência em muitas empresas. Segundo um estudo apresentado no ano passado por pesquisadores da Universidade do Colorado, nos Estados Unidos, funcionários treinados com esses jogos têm um nível maior de habilidade, de conhecimento factual, e conseguem reter mais informações do que os treinados de forma convencional e menos interativa. Epic win!



TROPA DE ELITE

Até o Bope usou um simulador de confrontos policiais em videogame – agora é sua vez de treinar seu futuro

CALL OF DUTY REAL

Um projeto do Exército dos EUA vai treinar a partir de 2012 soldados com um supergame, que inclui colete e capacete com sensores, câmeras, óculos de realidade virtual, dispositivos de vibração e um tapete especial, para que eles se aproximem das situações de campo

PISANDO FUNDO

Os pilotos de Fórmula 1 passaram a usar simuladores ultrarrealistas, que reproduzem todas as características das pistas e dos carros. São equipamentos enormes, com telas que preenchem todo o campo de visão do piloto, sons idênticos aos dos carros e cockpits. A Ferrari lançou seu próprio simulador

PRECISÃO CIRÚRGICA

Os simuladores cirúrgicos treinam habilidade e precisão sem esbarrar em questões éticas, como o uso de cadáveres. O Exército americano, por exemplo, usou um videogame que simulava problemas de um médico no campo de batalha. Mas os jogos tradicionais também são úteis: em um estudo de 2007, um médico usou quatro games não relacionados à medicina e mostrou que doutores-gamers erraram menos e completaram os testes em menos tempo

POLÍCIA PARA QUEM PRECISA

O governo do Amazonas conta com um simulador com seis telas que projetam imagens em 360 graus de uma situação perigosa: o policial aborda o suspeito, negocia a rendição e, dependendo do resultado, atira (o game também treina mira). O Bope e a Força Nacional de Segurança testaram o sistema, que será usado na Copa de 2014

O CÉU É AQUI

As principais escolas de aviação do mundo usam simuladores para treinar seus futuros pilotos. Na Miami Dade College, nos Estados Unidos, por exemplo, há dois tipos: um para treinar o uso de instrumentos e outro de motor. A Nasa faz o mesmo para preparar os astronautas para voos para o espaço

TAMANHO É DOCUMENTO

A empresa Cold Stone Creamery criou um game corporativo que simula o ambiente de uma sorveteria em forma de cartoon e ensina dicas importantes de habilidade e velocidade, além de controlar o tamanho das bolas de sorvete – o jogo foi criado porque os funcionários andavam exagerando na generosidade

CONVENCER É PRECISO

Em um jogo da Cyberlone, um visitante da mansão da Playboy tem de convencer as coelhinhas a fazerem topless. O game foi reformulado para ser usado no comércio: os vendedores treinam o poder de convencimento e persuasão para vender mais produtos na loja

OLÁ, SEJA BEM-VINDO!

Para que os hóspedes lidassem com uma equipe ainda em treinamento, a rede Hilton Garden In decidiu mostrar a seus empregados cada detalhe do funcionamento dos hotéis com um game para PSP chamado *Ultimate Team Play,* desenvolvido especialmente para a função. No jogo, o funcionário tem que agir em diferentes cenários

FONTES Gus Lanzetta, especialista em games, Revista SUPERINTERESSANTE e sites **businessweek.com, g1.com.br, persuasivegames.com, howstuffworks.com, youtube.com**

CRIME E CASTIGO

Quais ataques violentos teriam sido inspirados por games?

TEXTO Juliana Sayuri ILUSTRA Pictomonstro

Dos recentes ataques terroristas na Noruega ao atirador que matou alunos de uma escola em Realengo, no Rio, vários episódios violentos teriam sido, segundo as investigações, inspirados por cenas de videogames. Mas são apenas teorias – a relação entre jogar um game violento e partir para ataques na vida real ainda é polêmica entre os cientistas (veja boxe). Enquanto alguns pesquisadores culpam veementemente os jogos, outros defendem que não há relação de causa e consequência. Independente da teoria, é preciso considerar que os autores dos ataques também estavam sujeitos a fatores como abuso de drogas, tendência à agressividade, transtornos psicológicos etc. Além disso, o contexto socioeconômico, político e cultural também ajuda a explicar as motivações dos atentados.

BRINCADEIRA TEM LIMITE

Será que dá para jogar a responsa pelos atentados a seguir nos videogames?

MASSACRE EM REALENGO

QUANDO 2011
LOCAL Rio de Janeiro
INSPIRADO EM *Counter Strike*

No dia 7 de abril, o ex-aluno **Wellington Menezes de Oliveira** invadiu a escola Tasso da Silveira, no bairro de Realengo. Armado com dois revólveres, o atirador matou 12 estudantes e se suicidou. O diário do jovem foi encontrado depois, com anotações que misturavam terrorismo e jogos eletrônicos, como *Counter Strike*, que tinha táticas de guerra e crime organizado

CHACINA NA NORUEGA

QUANDO 2011
LOCAL Noruega
INSPIRADO EM *World of Warcraft* e *Call of Duty*

Em julho, o fundamentalista cristão **Anders Breivik** detonou um carro-bomba em Oslo. Momentos depois, fez uma chacina em um acampamento na ilha de Utoya. No total, foram 93 mortes. O atirador norueguês revelou um manifesto de 1,5 mil páginas mencionando os games que o inspiraram

TIROS EM COLUMBINE

QUANDO 1999
LOCAL Colorado, EUA
INSPIRADO EM *Doom*

Um dos ataques contra escola mais famosos – virou até documentário – aconteceu quando os jovens **Dylan Klebold** e **Eric Harris** feriram mais de 20 pessoas, mataram 12 colegas e um professor na Columbine High School. Depois, os atiradores se suicidaram. O arsenal incluía espingardas, pistolas e um rifle. Os estudantes americanos eram viciados em *Doom*, jogo narrado em que o player é um fuzileiro solitário

PÂNICO NO SHOPPING

QUANDO 1999
LOCAL São Paulo
INSPIRADO EM *Duke Nukem*

O estudante de medicina **Mateus da Costa Meira** disparou sua metralhadora contra a plateia de um cinema em um shopping em São Paulo. O jovem imitou *Duke Nukem*, que tem uma cena de tiroteio dentro de um cinema. Os três mortos e vários feridos renderam 120 anos de prisão a ele

POLÊMICA QUENTE

Games violentos geram violência?

SIM

De acordo com um estudo de 2005 na Universidade de Aachen, na Alemanha, jogar videogame provoca as mesmas respostas violentas no cérebro que uma agressão real. Para o psiquiatra Klaus Mathiak, os games são como um "treinamento" para o cérebro reagir a esse gatilho de violência. Pesquisadores da Universidade de Iowa, nos EUA, também defendem essa teoria

NÃO

Estudo de 2011 da Universidade de Baylor (EUA) e de um centro de pesquisa alemão mostra que os games diminuem índices de violência, servindo como válvulas de escape para a agressividade. Um livro da Harvard Medical School Center também corrobora essa tese

DIA DE FÚRIA

QUANDO 2009
LOCAL Winneden, Alemanha
INSPIRADO EM *Counter Strike*

Após postar um aviso sobre assassinatos na internet, **Tim Kretschmer** roubou o revólver do pai e voltou à sua antiga escola na Alemanha. Disparou mais de 60 balas e fez 15 vítimas, entre estudantes e professores. Acossado pela polícia, cometeu suicídio. Durante as investigações, a polícia descobriu que ele era obcecado por armas e games como *Counter Strike*

FANTASIA MACABRA

QUANDO 2010
LOCAL Puyallup, EUA
INSPIRADO EM *Dungeons and Dragons*

A jovem Kimmie Daily, 16 anos, foi estuprada e brutalmente assassinada por **Tyler Savage** nos EUA. Na época com 18 anos, o estudante era viciado em *Dungeons and Dragons*, um RPG de fantasia medieval que ele usava como válvula de escape da realidade. Tyler ainda aguarda julgamento e pode até ser condenado à morte

MISSÃO DE VINGANÇA

QUANDO 2000
LOCAL Murcia, na Espanha
INSPIRADO EM *Final Fantasy*

O adolescente **José Rabadán Pardo** matou os pais e a irmã com uma espada japonesa ao estilo dos samurais. Na época, o espanhol disse que estava em uma missão de vingança para Squall Leonhart, protagonista do jogo *Final Fantasy VIII*, que ataca com uma série de cortes e um "fatality"

INSPIRAÇÃO NEFASTA

QUANDO 2011
LOCAL Alphen aan den Rijn, Holanda
INSPIRADO EM *Call of Duty*

No dia 9 de abril, **Tristan van der Vlis** disparou mais de 100 balas com uma arma semi-automática em um shopping na Holanda. Depois de matar seis pessoas e ferir 17, o agressor se suicidou. Logo vieram as suspeitas sobre a relação do ataque com o jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2*, encontrado na casa do criminoso. Em um dos episódios, um soldado dizima civis no aeroporto de Moscou

BRINCANDO DE DETETIVE

Na esteira de séries como *CSI*, alguns games querem ajudar a solucionar – e não causar – crimes

Autopsy of a Murder Jogo para PC em que o player recebe cinco evidências e pode até usar laboratórios de balística, genética, química, além das clássicas impressões digitais

CSI: 3 Dimensions of Murder Inspirado em *CSI: Crime Scene Investigation*, o jogo coloca o player como um dos famosos investigadores de Las Vegas

L.A. NOIRE Que tal viver um policial em Los Angeles na década de 1940? Nas investigações, preste atenção nas pistas, tome o depoimento das testemunhas e interrogue os suspeitos

Os seguintes jogos citados nesta reportagem não são indicados para menores de 18 anos: *Call of Duty, Counter Strike, CSI: 3 Dimensions of Murder, Duke Nukem, Grand Theft Auto, True Crime: NYC*

VIROU NOTÍCIA

O que são newsgames?

TEXTO Juliana Sayuri

São jogos casuais baseados em notícias ("news", em inglês) e em fatos reais. Tudo começou com a fundação da produtora Newsgaming, que lançou, em setembro de 2003, o primeiro deles: *September 12th*, inspirado nos atentados de 11 de Setembro, com um pé na realidade e outro na ficção. O formato ainda é experimental, mas já é explorado pelos maiores jornais do mundo, como o americano *The New York Times*, e por revistas brasileiras, como a SUPERINTERESSANTE. Nos newsgames, os enredos são casuais, os movimentos são fáceis (geralmente, apontar e clicar), ancorados em uma mecânica simples (gráficos 2D, programados em flash) e bem atuais. Para produzir um jogo novo, a equipe geralmente conta com um repórter, um designer/ilustrador, um editor e um desenvolvedor. Além de atrair leitores para sites dos jornais, esses jogos pretendem melhorar o entendimento a respeito de um fato. "O newsgame reflete o desafio atual para quem produz conteúdo: buscar novas formas de contar histórias", diz o jornalista Tiago Dória.

Newsgames não são necessariamente eletrônicos – o jornal *Rochester Democrat and Chronicle* criou um para o "mundo real"

Jornal ME

Em 2009, a revista SUPERINTERESSANTE postou um jogo multimídia relacionado à matéria *Corleones do Brasil*, sobre as máfias

APERTE O PLAY

Conheça alguns newsgames famosos e aprenda como as notícias podem ficar mais divertidas nesses jogos

PLAY MADRID

No dia 11 de março de 2004, três explosões simultâneas e quatro bombas destruíram a estação de trem Atocha, em Madri, Espanha. Logo no dia 13, o jornal *El País* postou o segundo game como um tributo às vítimas dos atentados na capital espanhola. O newsgame simula uma vigília, em que os avatares seguram velas. Com o mouse, os jogadores precisam manter a chama acesa

LINK abr.io/madrid

FATWORLD

Lançado em janeiro de 2008, o newsgame põe na balança as questões da obesidade e da nutrição nos Estados Unidos. As instruções dizem: "Fit or fat? Live or die?" ("Em forma ou gordo? Viver ou morrer?"). O jogador deve montar dietas, menus e receitas, decidir malhar (ou não) e administrar um restaurante para uma cidade inteira

LINK abr.io/fatworld

FOOD IMPORT FOLLY

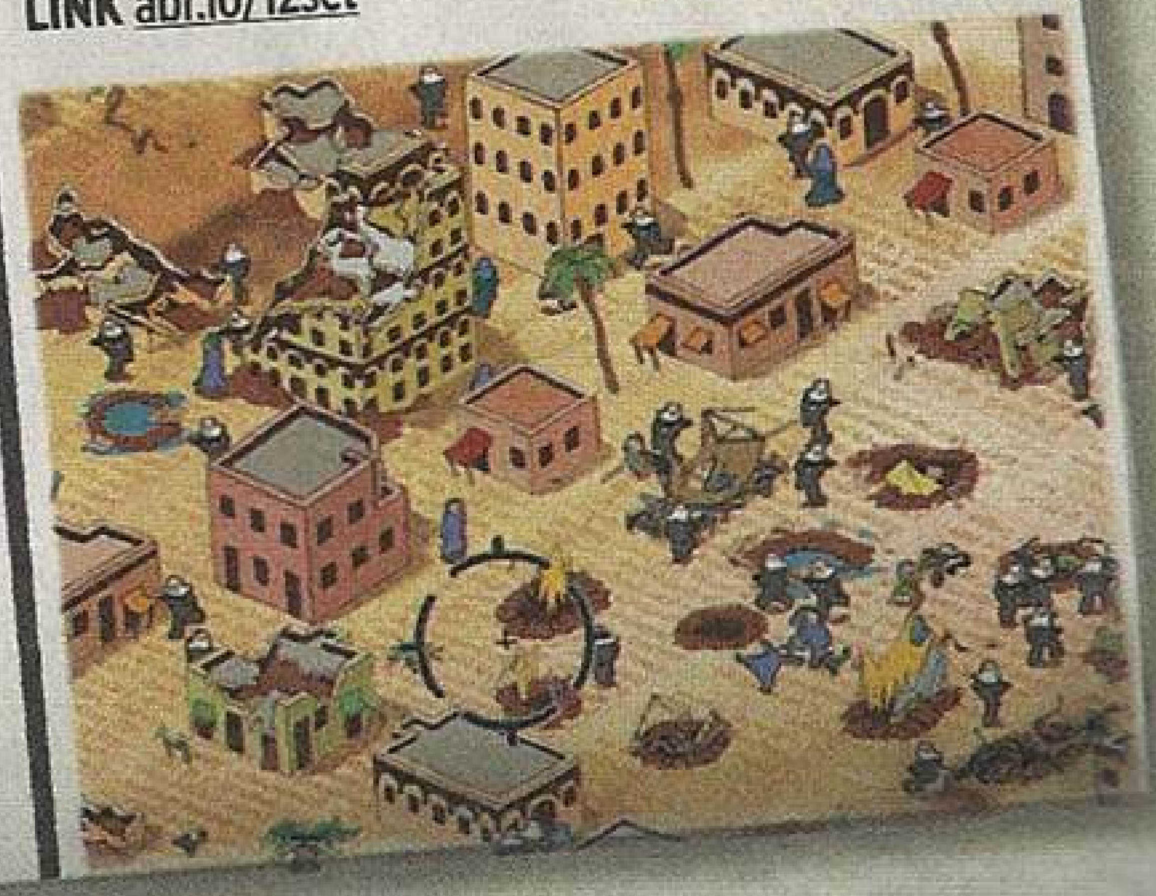
Em maio de 2007, o jornal *The New York Times* publicou um newsgame com foco na (falta de) fiscalização na importação de alimentos nos Estados Unidos. A missão do jogador é proteger o país dos alimentos contaminados com recursos limitadíssimos. No fim, é uma crítica ao Food and Drug Administration (FDA)

LINK abr.io/nytimes

SEPTEMBER 12TH: A TOY WORLD

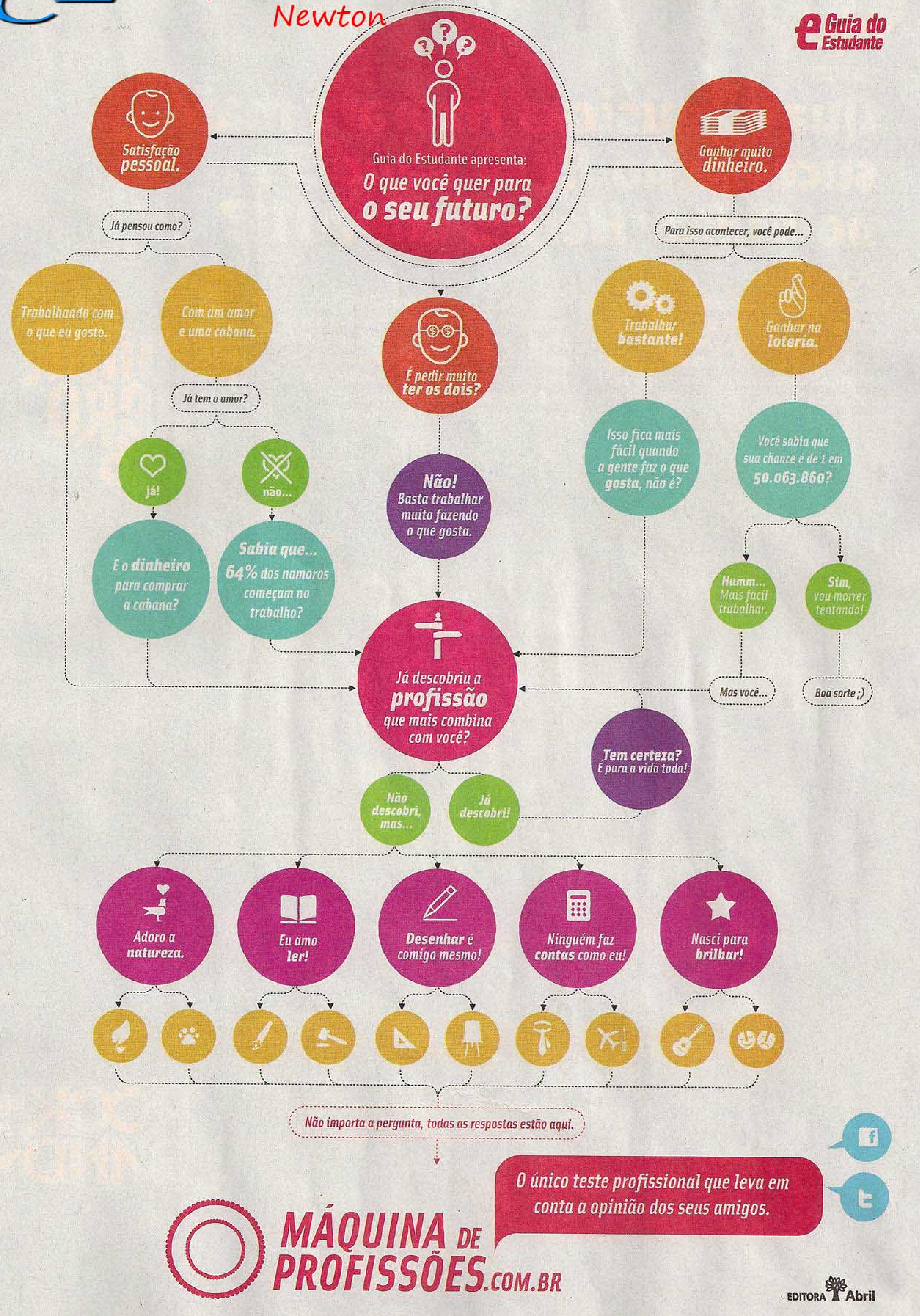
Primeiro newsgame, lançado em setembro de 2003, tem como cenário uma cidadezinha no Oriente Médio. As instruções: "As regras são fatalmente simples. Você pode atirar. Ou não". A ideia é disparar mísseis contra os terroristas sem atingir a população civil. O game é uma crítica à guerra ao terror engatilhada depois do 11 de Setembro

LINK abr.io/12set



FONTES Delmar Galisi, doutor em design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e coordenador do curso de design de games da Universidade Anhembi-Morumbi; Geraldo Seabra, jornalista e mestre em comunicação pela UFMG; Gonzalo Frasca, pesquisador e desenvolvedor da Powerful Robot Games, PhD pelo Center for Computer Games Research de Copenhague e catedrático da Universidade ORT de Montevidéu; Luiz Adolfo de Andrade, jornalista, designer de games e doutorando pela UFBA **FOTO** Creative Commons

PCL www.portalculturalivre.com
Newton



APERTE O PLAY

Quais músicas fizeram mais sucesso no *Rock Band 3* e no *Guitar Hero 5* em 2011?

TEXTO Caio Teixeira

Os dados sobre downloads das séries *Guitar Hero* e *Rock Band* são guardados a sete chaves - não há números concretos sobre quantas vezes cada música foi baixada. Mas a ME te dá uma pista: a lista das músicas mais baixadas de cada jogo no Xbox 360, o único console que disponibiliza estes dados. Apesar de serem um gênero em decadência, os simuladores de banda têm repertório de fôlego: são mais de 2 mil faixas só em *Rock Band 3*, contra 400 em *Guitar Hero 5*, que ganha pontos por sua variedade de estilos musicais.

HIT PARADE

Que Billboard, que nada! Conheça as músicas mais baixadas para *Guitar Hero 5* e *Rock Band 3* em Xbox 360

1
THE TOUCH
Stan Bush

O cantor e compositor especializado em trilhas sonoras conseguiu a medalha de ouro com o tema do filme *Transformers* (2007) – na realidade, a versão do game é um remix da música original, que apareceu no longa-metragem animado *Transformers* (1986)

2
HARK! THE HERALD ANGELS SING
Steve Ouimette

O espírito natalino invadiu as casas dos jogadores com a versão metal de "Hark! The Herald Angels Sing" feita por Steve Ouimette. O guitarrista já era um colaborador ativo da franquia, ajudando na gravação das faixas desde *Guitar Hero III: Legends of Rock*

3
LOW (TRAVIS BARKER REMIX)
Flo Rida

Provando que sua lista é a mais eclética dos simuladores musicais, o terceiro lugar de *GH* em 2011 ficou com este rap. Mais conhecido nas pistas das baladas do mundo do que por seus floreios de guitarra, a música surpreendeu e ultrapassou até o rock do The Killers

4
MR. BRIGHTSIDE
The Killers

Com mais de 6 milhões de cópias de CDs já vendidas só nos EUA, os rapazes de Las Vegas compõem uma das bandas independentes que mais venderam discos até hoje. "Mr. Brightside", sobre um traumático fim de relacionamento, foi o primeiro single do grupo a alcançar um top 10 americano

5
NO RAIN
Blind Melon

O single "No Rain" foi, sem dúvida, a música mais famosa da banda – e é também conhecida pelo clipe com a menina vestida de abelhinha. O sucesso foi tanto que, em seu lançamento, em 1992, a canção ficou em primeiro lugar nas listas da revista *Billboard* e entre as mais pedidas do Canadá

1
STILL ALIVE
GLaDOS and Jonathan Coulton

O primeiro jogo da série *Portal*, lançado em 2007, foi um verdadeiro marco na indústria, transformando o gênero "puzzle" (em que o jogador resolve quebra-cabeças) em um fenômeno cultural. Essa canção é cantada por GLaDOS, a inteligência artificial assassina do game

2
PROMISED LAND
Vesuvius

Outra canção desconhecida que só conseguiu virar campeã de downloads com uma ajudinha de outra mídia – neste caso, o cinema. A tal banda Vesuvius é de mentira: foi criada para a comédia *O Roqueiro* (2008), em que Rainn Wilson (o Dwight da série *The Office*) interpreta um baterista. O filme foi um fracasso, mas virou cult

3
CHARLENE (I'M RIGHT BEHIND YOU)
Stephen and the Colberts

A banda Stephen and the Colberts foi apenas uma piada feita pelo apresentador e comediante Stephen Colbert, conhecido por seu programa *Colbert Report*. Mesmo assim, os jogadores adoraram a canção, que conta a história de um garoto apaixonado (e rejeitado) por sua prima

4
HEADPHONES ON
Miranda Cosgrove

Quem esperava Beatles ou Guns'n'Roses na lista dos mais populares pode ficar um pouco irritado com a aparição da ídolo teen Miranda Cosgrove, mais conhecida como a personagem principal do seriado americano *iCarly*. A faixa fala sobre uma menina que quer simplesmente ficar em casa com os fones de ouvido

5
ALL THE SMALL THINGS
Blink-182

A única banda de rock de "verdade" na lista do *Rock Band 5* aparece com um de seus maiores sucessos. Se você não se lembra exatamente desse hit, é só forçar um pouco a memória e recordar do hilário clipe, no qual o power-trio fazia uma paródia com as "boy bands" da época

PeR

PERIGO SILENCIOSO

Videogames também podem ter vírus?

TEXTO Juliana Sayuri ILUSTRA Vanessa Reyes

Na teoria, sim, mas os casos são raros. "Na verdade, a possibilidade de vírus nos games é muito mais teórica do que real", diz Luiz Faro, engenheiro especialista sênior da Symantec. Mas ninguém está livre de vírus e hackers, que podem roubar sua conta – e sua pontuação! – nos jogos, larapiar seus dados bancários e até surrupiar seus avatares preferidos. Plataformas mais modernas, como Nintendo Wii, Playstation 3 e Xbox 360, rodam os jogos em um sistema operacional, assim como os computadores. A vulnerabilidade aos vírus está no mundo "exterior". Os videogames conectados à internet com o sistema Wi-Fi podem ser infectados por páginas suspeitas em navegadores mal-intencionados, links esquisitos em redes sociais e até códigos implantados em jogos piratas. De outro lado, uma vez corrompidos, os consoles podem servir como "ponte" entre o invasor e o alvo real: os computadores.

RESIDENT EVIL

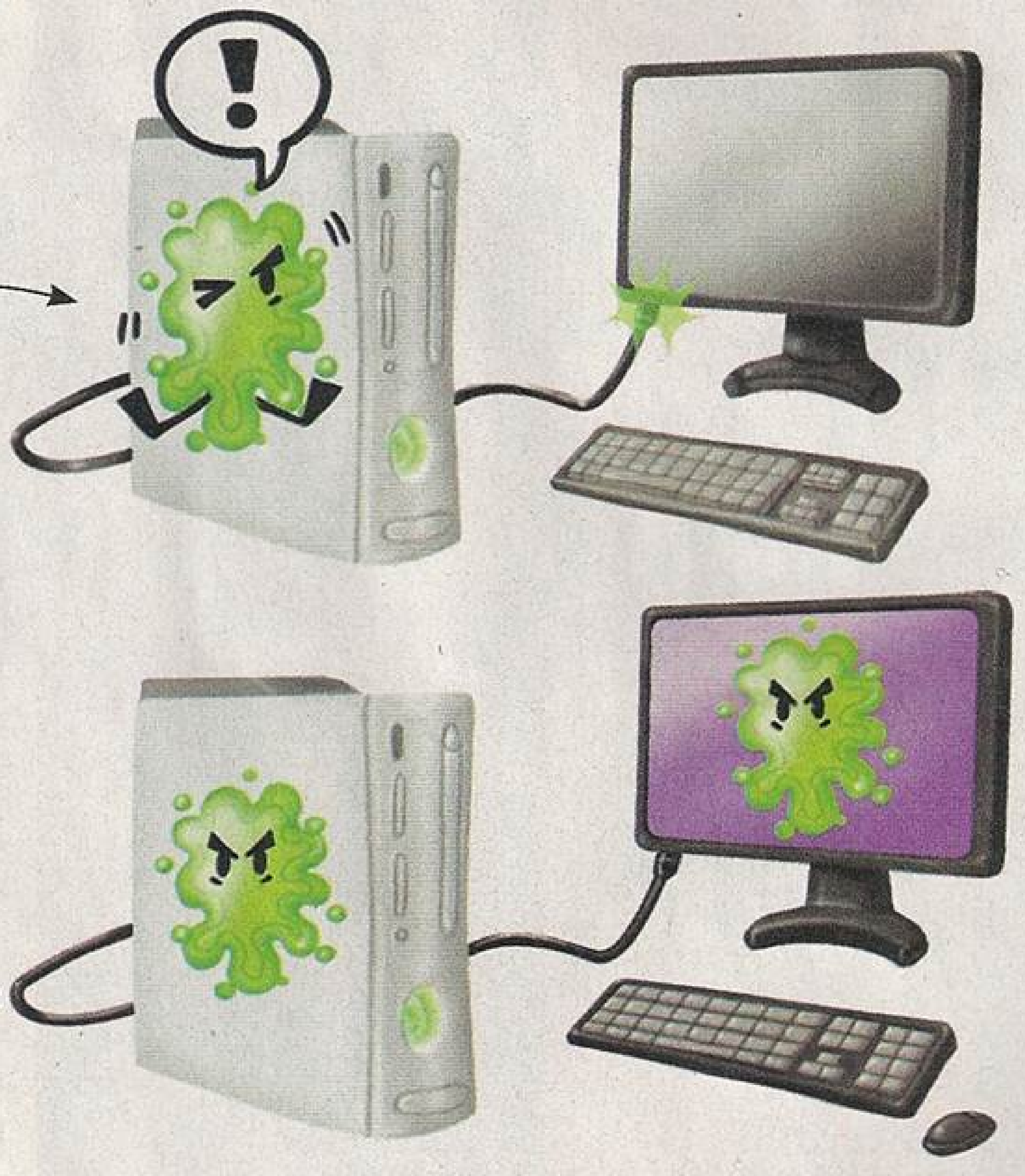
Saiba como os vírus podem atacar seu console e veja como se prevenir

1.

Sem querer, você abriu um **link infectado** no game. Como o console continuou funcionando normalmente, nem dá para suspeitar da presença de um invasor. O videogame é um simples hospedeiro, pois o vírus está adormecido – e bem escondido

2.

Aí você decidiu **transferir as músicas ou imagens armazenadas no console** para o computador. Fez uma set-list, copiou as faixas no MP3 player e as colou em uma pastinha no seu desktop. Má notícia: você despertou o vírus



3.

O vírus invade o computador e começa a festa. Às vezes, pode ser um invasor "inofensivo", que só causará o contratempo de ter a máquina formatada. Em outras, pode ser um spyware ou um cavalo de Troia "do mal", que pode realmente lhe prejudicar

4.

Videogame infectado? Para livrar os consoles dos vírus armazenados, a lógica é a mesma dos computadores: é preciso **formatar as máquinas,** de preferência em assistências técnicas autorizadas pelo fabricante. Na dúvida, formate as duas

5.

Para se **prevenir contra os vírus** valem as dicas de sempre: preserve suas contas com senhas fortes, evite sites suspeitos e mensagens de remetentes desconhecidos e mantenha o antivírus atualizado – essa última só vale para os PCs

CONSULTORIA David de Oliveira Lemes, editor do blog *GameReporter* e professor da PUC-SP

TELINHA QUENTE

Quais os melhores jogos para celular e tablets lançados neste ano?

TEXTO Caio Teixeira ILUSTRA Everton Luiz Silva

Os jogos mobile vão muito além de *Angry Birds*: tem desde histórias com restaurantes e até um jogo que envolve psicanálise! Segundo estudos da consultoria Pyramid Research, essa fatia do mercado deve chegar ao faturamento de US$ 18 bilhões em 2014. Por essas e outras que a Apple, com seu iPhone, e o Google, com o Android, têm lançado tendência no mundo dos videogames apresentando novas soluções de jogabilidade mais acessível a novatos. O iPhone saiu na frente nesta linha, porém, com o tempo, o Android vem alcançando os lançamentos de seu concorrente. Mas se você não tem nenhum desses smartphones, não se preocupe: tem jogo pra todo mundo!

TÁ NA MÃO

Nossa seleção de jogos inclui "iPobres", Android e a família Apple

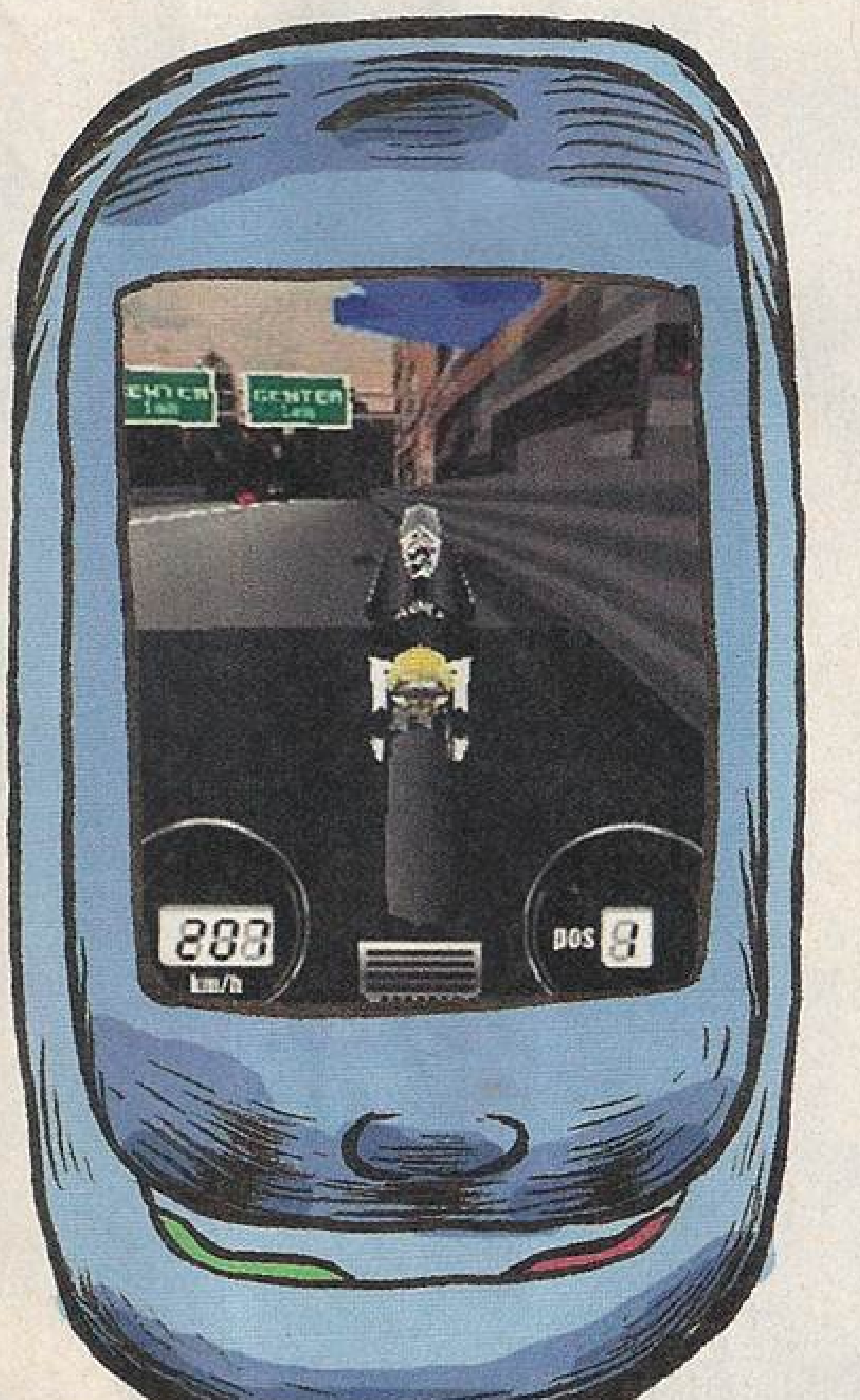
JAVA | ANDROID | IPHONE E IPAD

Segundo pesquisa da Nielsen, 93% das pessoas que jogam nos celulares e mobile estão dispostas a pagar por seus games

SOLDIER 1945

Perfeito para quem está com saudades de *Contra*, um dos jogos de plataforma mais famosos da história. *Soldier 1945* acontece durante uma Segunda Guerra Mundial que lembra um filme do Rambo

PREÇO GRATUITO



SPORTBIKES UNLIMITED

Com uma moto incrivelmente rápida, você chega a uma nova cidade e se apaixona por Alice, uma das melhores motoqueiras da região. O que você faz? Entra em competições contra ela para chamar sua atenção

PREÇO GRATUITO

TINY WINGS

Em *Tiny Wings*, um pássaro de asas curtas precisa escorregar por colinas para conseguir voar. O jogo, coloridão, é simples, divertido e vicia

PREÇO GRATUITO

TAP TAP REVENGE 4

Seguindo a tendência de games musicais, em *Tap Tap Revenge 4* basta você acertar as bolinhas que aparecem na tela no ritmo correto para curtir uma sonzera. Cuidado para não quebrar a tela, hein?

PREÇO GRATUITO

IMAGENS Divulgação

DRAG RACING

Mesmo que o último *Velozes e Furiosos* não tenha sido o mais divertido – apesar de terem conseguido colocar Vin Diesel e The Rock no mesmo título –, a febre por rachas continua, e *Drag Racing* é um dos melhores para Android

PREÇO GRATUITO

SUPER MARIO PLANET

O encanador Mario vai à cidade viajando por cabos elétricos enquanto enfrenta seus inimigos clássicos

PREÇO GRATUITO

SUPERBROTHERS: SWORD & SWORCERY

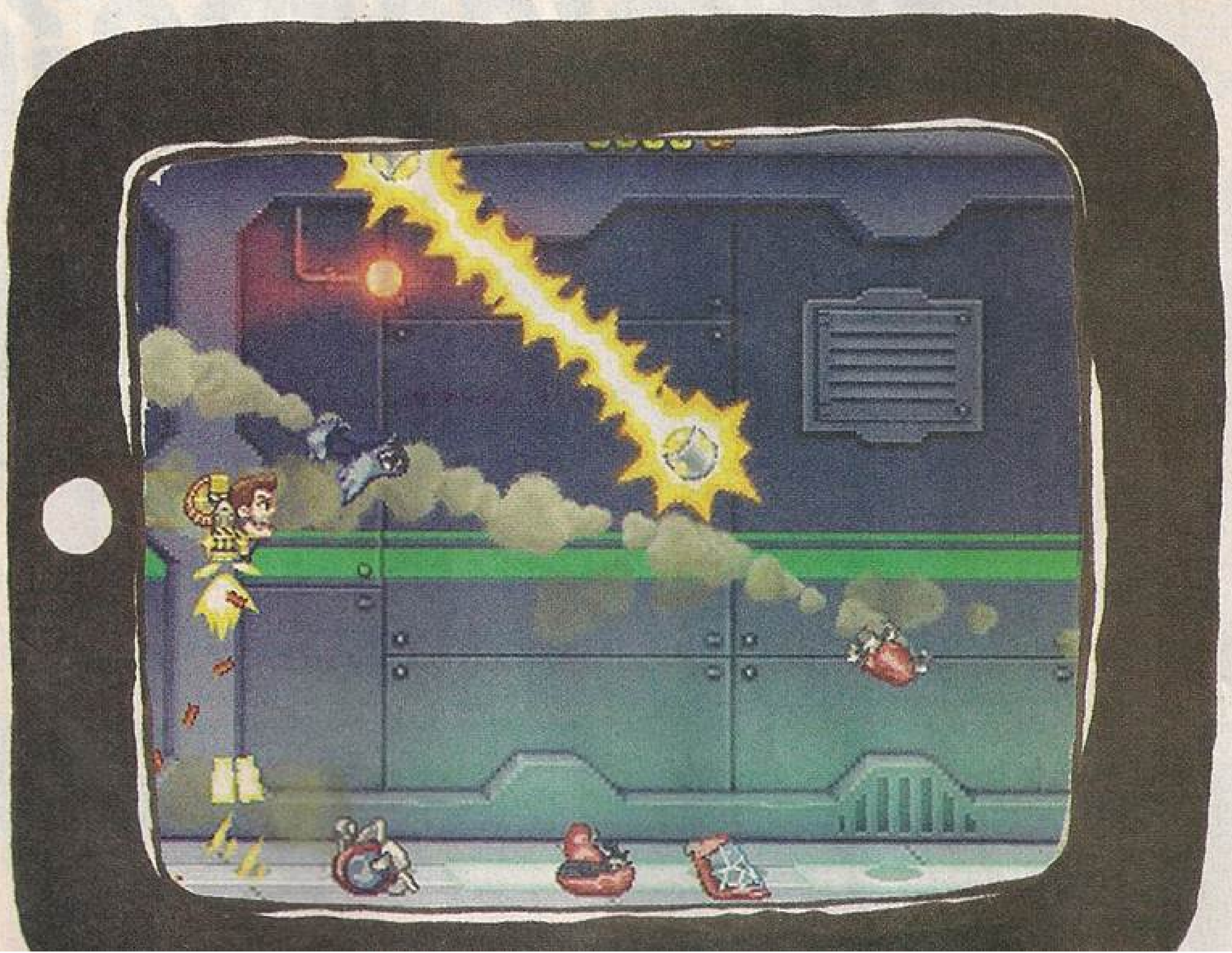
Pode ser classificado como um "point-and-click" com gráficos 8-bits estilizados ou como um dos jogos com melhor roteiro para portáteis

PREÇO GRATUITO (US$ 4,99 PARA IPAD)

JETPACK JOYRIDE

Cientistas criam uma mochila capaz de voar com o impulso criado pelos tiros de uma metralhadora. Tudo no jogo é bem-feito, da arte à música

PREÇO GRATUITO



PeR

NAME THAT GAME

De onde vem o nome dos principais consoles?

TEXTO Juliana Sayuri ILUSTRA Everton Luis Silva

Há teorias que explicam esses nomes, mas as empresas nunca oficializaram as razões para batizar seus consoles. Os videogames atuais foram idealizados na década de 1990: PlayStation, da Sony (1994), Xbox, da Microsoft (2001), e Wii, da Nintendo (2006). Para batizar as invenções, as empresas podem ter apostado nos pontos fortes de cada um: o trunfo do PlayStation foi a ideia de "estação", reunindo diversos games; o forte do Xbox é a integração com funções multimídia do Windows; e o perfil do Wii tem um estilo mais galera.

NOMES AOS BOIS

Wii deveria se chamar "Nintendo Revolution" e o nome Xbox sofreu boicote

PLAYSTATION

Na década de 1980, um "cruzamento" entre Nintendo e Sony começou a tomar forma. Em 1992, as gigantes decidiram investir no Play Station X, mas a parceria não deu certo. A Sony deu continuidade e estreou o console em 1994, batizando-o de PlayStation

WII

A explicação extraoficial é a sonoridade parecida com a palavra "we" – "nós", em inglês. Ao lançá-lo, a Nintendo disse que "o codinome 'Revolution' expressava nossa direção e 'Wii' representa a resposta" – durante o projeto, a engenhoca tinha o apelido de Nintendo Revolution

XBOX

Em 1998, a Microsoft quebrava a cabeça para construir um videogame que pudesse competir com o PlayStation 2. A equipe DirectX assinava o projeto DirectX Box – daí a ideia de Xbox. Mas a equipe de marketing detestou o apelido do console e tentou derrubá-lo. Não adiantou...

FONTES Delmar Galisi, coordenador do curso de design de games da Universidade Anhembi-Morumbi; Sabrina Carmona, coordenadora de grupo de pesquisa na PUC-SP; assessorias de imprensa da Microsoft, Nintendo e Sony

TRETA NA ROÇA

Quais as maiores polêmicas envolvendo o *FarmVille*?

Em menos de três anos, *FarmVille* acumulou uma longa lista de casos controversos, como acusações de fraude e de plágio. O game virtual é bem simples: uma fazenda em que você precisa cultivar e colher frutos. Virou febre em 2009 e ajudou o Facebook, rede social que disponibiliza esse aplicativo, a angariar usuários. No entanto, não demorou muito para que a Zynga, a produtora do jogo, enfrentasse críticas – mas a popularidade do título não diminuiu. Sobre as polêmicas, o fundador da Zynga, Mark Pincus, disse que já fez "as coisas mais horríveis possíveis apenas para conseguir lucro e para que pudéssemos crescer e ter um verdadeiro negócio".

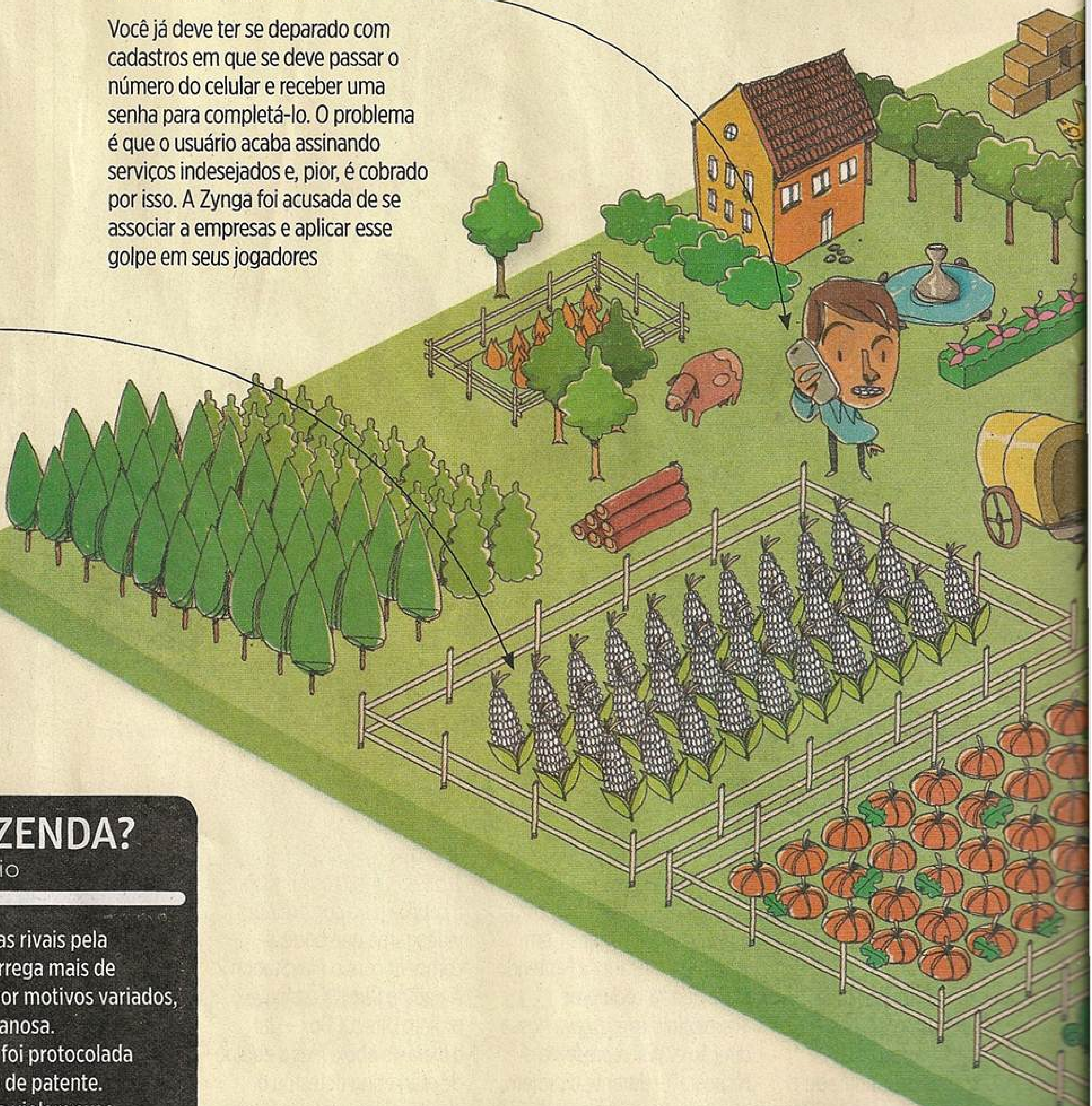
TEXTO Thyago Furtado ILUSTRA Pedro Handam

FRUTOS PODRES

A fofa e aparentemente inofensiva fazendinha também tem sua colheita maldita

LINHAS CRUZADAS

Você já deve ter se deparado com cadastros em que se deve passar o número do celular e receber uma senha para completá-lo. O problema é que o usuário acaba assinando serviços indesejados e, pior, é cobrado por isso. A Zynga foi acusada de se associar a empresas e aplicar esse golpe em seus jogadores



CESTA VAZIA

Para ajudar o Haiti, a Zynga lançou o Relief Fund for Haiti, com o objetivo de doar 100% da verba arrecadada com a venda de itens do *FarmVille* e mais dois jogos desenvolvidos pela companhia, o *MafiaWars* e *Zynga Pork*. A campanha arrecadou US$ 2,4 milhões em doações, mas somente metade do valor teria sido repassado

QUEM CRIOU A FAZENDA?

Zynga já foi acusada de plágio

Constantemente atacada por companhias rivais pela sua falta de originalidade, a Zynga já carrega mais de 20 processos desde o seu surgimento, por motivos variados, de plágio de códigos a propaganda enganosa.
A ação mais recente, de agosto de 2011, foi protocolada pela Agincourt Gaming LLC por infração de patente.
A Agincourt alega que 12 jogos da Zynga violam suas patentes, incluindo *FarmVille*, *Mafia Wars*, *FishVille* e *Poker*

FONTE Zynga e Appdata.com IMAGENS Reprodução

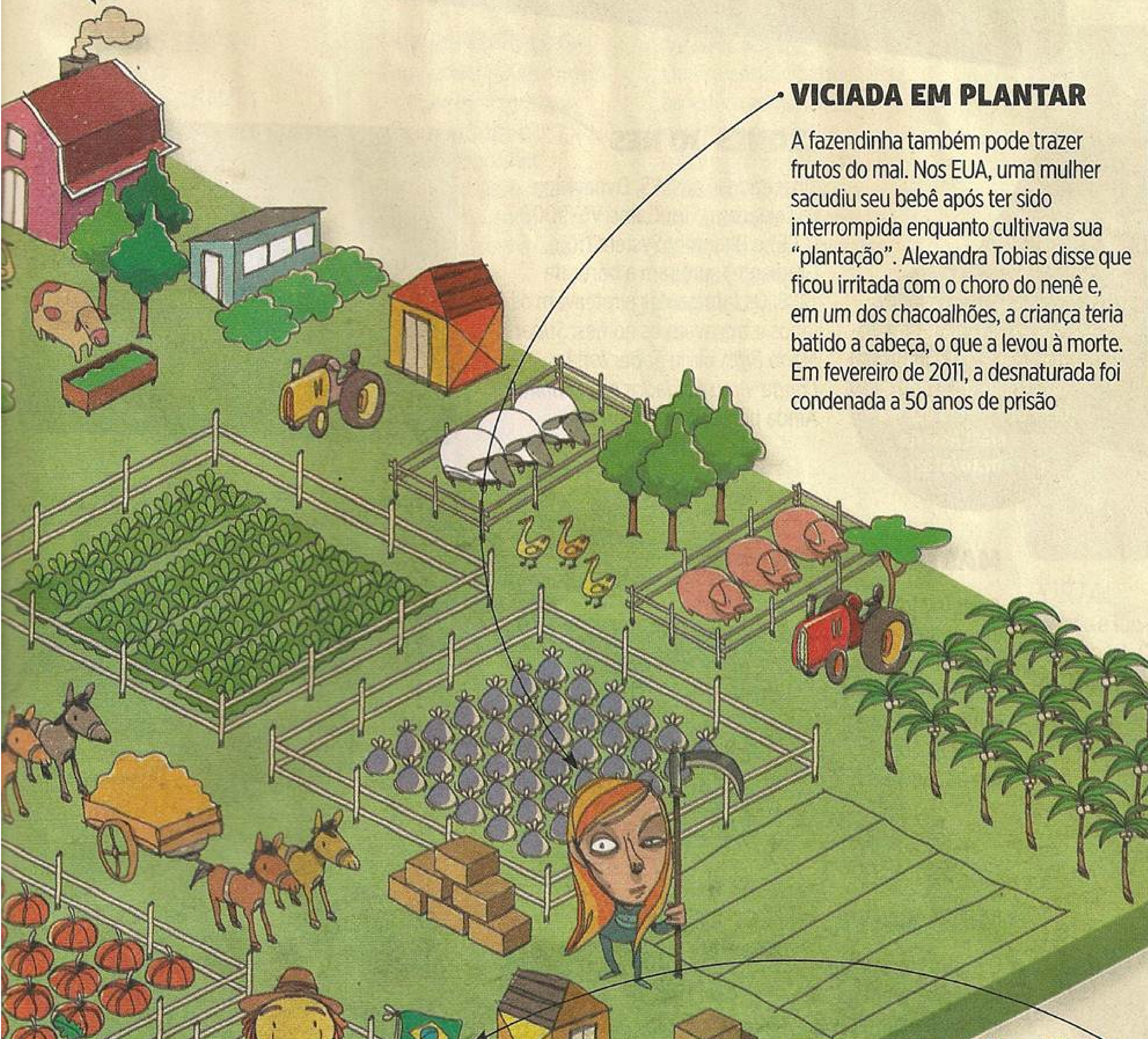
CLONE TRANSGÊNICO

O *FarmVille* foi lançado em junho de 2009, apenas quatro meses após a estreia de *Farm Town*, e traz uma semelhança imensa no modo de jogar e nas ferramentas de cultivação. Para azar de *Farm Town*, que tem interatividade e gráficos melhores, a suposta cópia tem muito mais usuários (cerca de 8 milhões, contra 3 mil de *Farm Town*)

DO VIRTUAL PARA O REAL

Jogo já inspirou uma fazenda de verdade

Você já é expert em *FarmVille* e está pronto para um desafio de verdade? No Reino Unido, a entidade National Trust decidiu dar vida a um projeto chamado *My Farm*, uma fazenda de verdade, mas cuidada por 10 mil agricultores virtuais. Qual produtos plantar? Que tipo de rebanho deve ser criado? Isso tudo é decidido pelo grupo online de fazendeiros, que poderá monitorar o local em tempo real por meio de câmeras de vigilância



VICIADA EM PLANTAR

A fazendinha também pode trazer frutos do mal. Nos EUA, uma mulher sacudiu seu bebê após ter sido interrompida enquanto cultivava sua "plantação". Alexandra Tobias disse que ficou irritada com o choro do nenê e, em um dos chacoalhões, a criança teria batido a cabeça, o que a levou à morte. Em fevereiro de 2011, a desnaturada foi condenada a 50 anos de prisão

SÓSIA BRASILEIRO

Acusada de plagiar, a Zynga também acusa seus plagiadores. No Brasil, o Orkut instalou a *Colheita Feliz*, criada pela Mentez, com modo de jogar e ferramentas parecidos com os de *FarmVille*. *Colheita*, porém, tem gráficos infantis, limitação em sua visualização (não é possível redimensionar a tela) e apenas 511 usuários por dia

cult PCL www.portalculturalivre.com
Newton

TEXTO Jocelyn Auricchio

Produção nacional

Que fim levaram os jogos que fizeram história no país

PHILCO TELEJOGO

Lançado em 1977 (!), começou a saga da engenharia reversa brasileira. O projeto começou com uma placa do Pong americano, que deu origem ao projeto original, genuinamente brasileiro, com 3 jogos, níveis de dificuldade. Era feito em madeira e metal e faleceu assim que o Atari veio para o Brasil

Na febre do Atari, na década de 1980, um comercial reuniu as estrelas do esporte da época – Pelé estava entre elas! Assista em **abr.io/atari**

CLONES DO NES

"Inspirados" no NES, Dynavision II (Dynacom), TopGame VG-9000 (CCE) e Phantom System (foto, Gradiente) surgiram a partir de 1988. Os fabricantes pirateavam os jogos e trocavam os nomes: *Super Mario Bros.* virou *Super Irmãos*, *Contra* virou *Soldados em Conflito*... Ainda persistem no mercado

INVASÃO DE CLONES

Dactar (foto), Dismac, CCE, Dynacon, Gradiente e tantas outras empresas usaram o projeto do Atari, todas a partir de 1983. O Dactari foi o mais descarado, pois era igualzinho ao original. E os clones brasileiros duraram: em 1992 ainda era possível ver os genéricos nas prateleiras!

MASTER SYSTEM

A TecToy foi corajosa, licenciou um videogame da Sega de 8 bits desconhecido no Brasil e lançou o Master System em 1989. Material de primeira, óculos 3D (em 1989!), uma violenta campanha de marketing na TV e preços acessíveis fizeram o Master System um hit, que ainda é comercializado

MEGA DRIVE

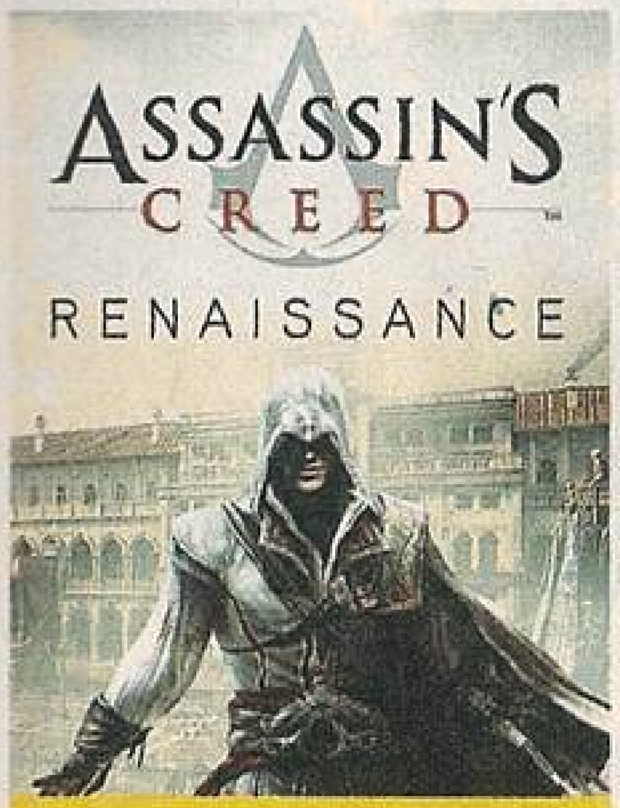
O pobre console de 16 bits também foi esfolado pela TecToy. Foram oito modelos, os últimos sem entrada para cartuchos, com mais de 80 jogos na memória. Até um clone de Guitar Hero foi feito no Brasil para atualizar o console. Do Mega Drive original, só o nome sobrou. Ainda é vendido, e bem caro

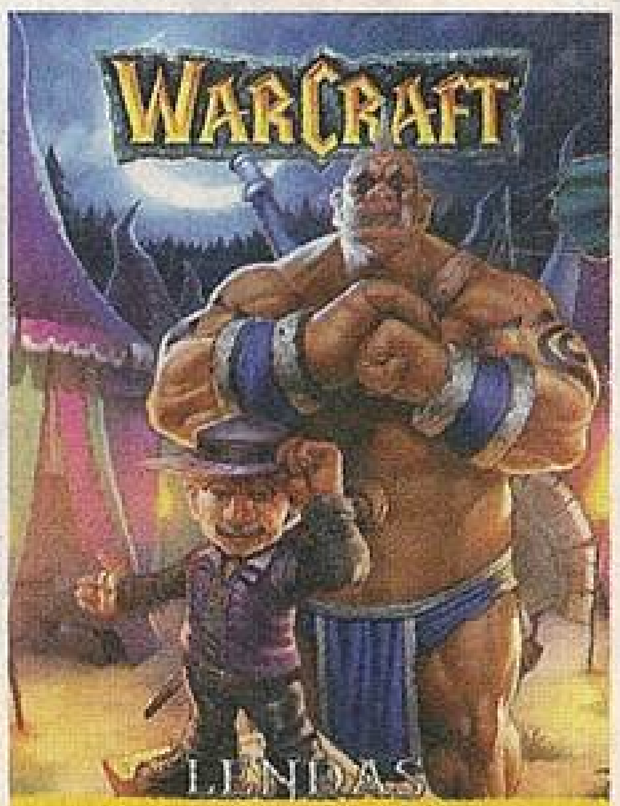
ZEEBO

Criada em 2009 para ser popular, a iniciativa da TecToy deu errado. O Zeebo usava um chip de smartphone e teoricamente deveria oferecer gráficos parecidos com o do primeiro PlayStation. Mas os gráficos eram horríveis e o console saiu caro. Morreu no Brasil, mas ainda é vendido na Índia

LEITURA DE CABECEIRA

Aprofunde sua cultura mergulhado em livros que ampliam os enredos de franquias populares





ASSASSIN'S CREED RENASCENÇA

O roteiro do game é tão bom que mereceu um livro, que traz de forma completa as referências históricas da saga
EDITORA GALERA RECORD
R$ 22,90
378 **PÁGS.**

GEARS OF WAR

A impecável graphic novel conta o que aconteceu entre o primeiro e o segundo jogo. Para deleite dos fãs, o roteiro é fidelíssimo e arte compatível com o apuro visual do jogo
EDITORA PANINI
R$ 18,90
148 **PÁGS.**

WARCRAFT

Quatro encadernados ao estilo mangá que exploram o universo mitológico da série da Blizzard. Mesmo quem não entrou na onda vai gostar de saber a história por trás das raças
EDITORA CONRAD
R$ 9,90
160 **PÁGS.**

ANIVERMARIO!

Para comemorar os 30 anos do encanador

DECLARAÇÃO DE AMOR

O encanador que mudou o mundo ganhou uma senhora homenagem pelos 30 anos de existência. O vídeo não é oficial, mas é tão caprichado que coloca muito jogador de *Gears of War* segurando o choro. São 18 minutos
VÍDEO abr.io/anivermario

BRINCANDO DE MARIO

Foram lançados no Japão dois brinquedos que mostram o encanador em situações clássicas: matando uma tartaruga e usando os canos como meio de transporte. E as peças fazem o mesmo som dos jogos! O site *J-Box* vende e entrega em todo o planeta

LINK abr.io/mario30
R$ 40

top 5

Filmes feitos por fãs

METAL GEAR SOLID: PHILANTROPY
Recria o clima do jogo com perfeição e foi produzido com apenas US$ 10 mil
VÍDEO abr.io/metalgear

HALF LIFE - ESCAPE FROM CITY 17
Supercaprichado, foi feito por uma produtora canadense com pouquíssimo dinheiro
VÍDEO abr.io/escape

PORTAL
O vídeo é tão caprichado que parece um filme profissional. O destaque fica para o uso dos portais
VÍDEO abr.io/portalmovie

STREET FIGHTER
A companhia de filmes de ação Thousand Pounds conseguiu recriar o clima de *SFIV* com perfeição
VÍDEO abr.io/fighter

DEAD ISLAND
Esse é mais fiel ao jogo – tem até as indicações da tela -, o que não é nada mal
VÍDEO abr.io/deadisland

IMAGENS Divulgação/reprodução

TEXTO Jocelyn Auricchio

A volta do Wii – turbinado!

Depois de anos sem novidades, a Nintendo lança o Wii-U. Sim, isso é um videogame!

O Wii-U, sucessor do Wii, foi anunciado para o ano que vem e é bem diferente do que conhecemos como videogame. Ele é basicamente um Wii mais poderoso com alta definição – o que é ótimo – mas sua grande novidade pode também ser o pior problema: o controle-tablet. Funciona assim: o console é totalmente compatível com os controles atuais do Wii, mas vem com outro, invocadíssimo, com tela própria, capaz de rodar conteúdo diferente do que rola na TV. Por exemplo, na TV você joga *Zelda* e na telinha do controle aparece um mapa interativo. O mesmo vale para jogos mais simples, como os do Virtual Console, que podem rodar direto no tablet, dispensando a televisão. O lado negativo: apenas um controle desses pode ser usado por console. Imagina a briga pelo brinquedinho na hora de disputar um racha em *Mario Kart*?

SOB CONTROLE

Como o game-tablet deve funcionar

SORRIA
O negócio é sofisticado: tem até câmera para games em rede e comunicação em tempo real

TOQUE A MAIS
A tela sensível ao toque (6,2 polegadas) é integrada ao dispositivo

I LIKE TO MOVE IT
Sensores avançados de movimento (do mesmo tipo que equipam o Wii Motion Plus) permitem a mesma experiência de uso do Wii

APERTE AQUI
São dois direcionais analógicos, um digital, um giroscópio e acelerômetro avançado

Tá me tirando

Por André Valente

IMAGENS Divulgação/reprodução 1. Val Deir

5 razões para jogar...

Starfox 64 3D
3DS

1 Se você precisava de uma desculpa para comprar um 3DS, aqui está ela. O melhor jogo da raposa espacial com um tratamento gráfico de primeira, e ainda efeitos 3D. Genial!

2 Os controles foram muito bem adaptados. O analógico responde superbem, e usar o sensor de movimento do portátil deixa a coisa ainda mais divertida

3 Para um jogo que foi originalmente lançado há 14 anos, é surpreendente como ele se manteve bem atual. Mesmo quem jogou a versão original do N64 precisa jogar novamente

4 Ainda um dos personagens mais carismáticos do panteão da Nintendo, Fox pilota no ar, no espaço, na água e também na terra. E em cada momento a dinâmica do jogo se transforma

5 Chamou os amigos para uma partida, mas só tem um cartucho? Sem problema. O modo multiplayer funciona mesmo assim. (Que tal propor à turma fazer uma vaquinha?)

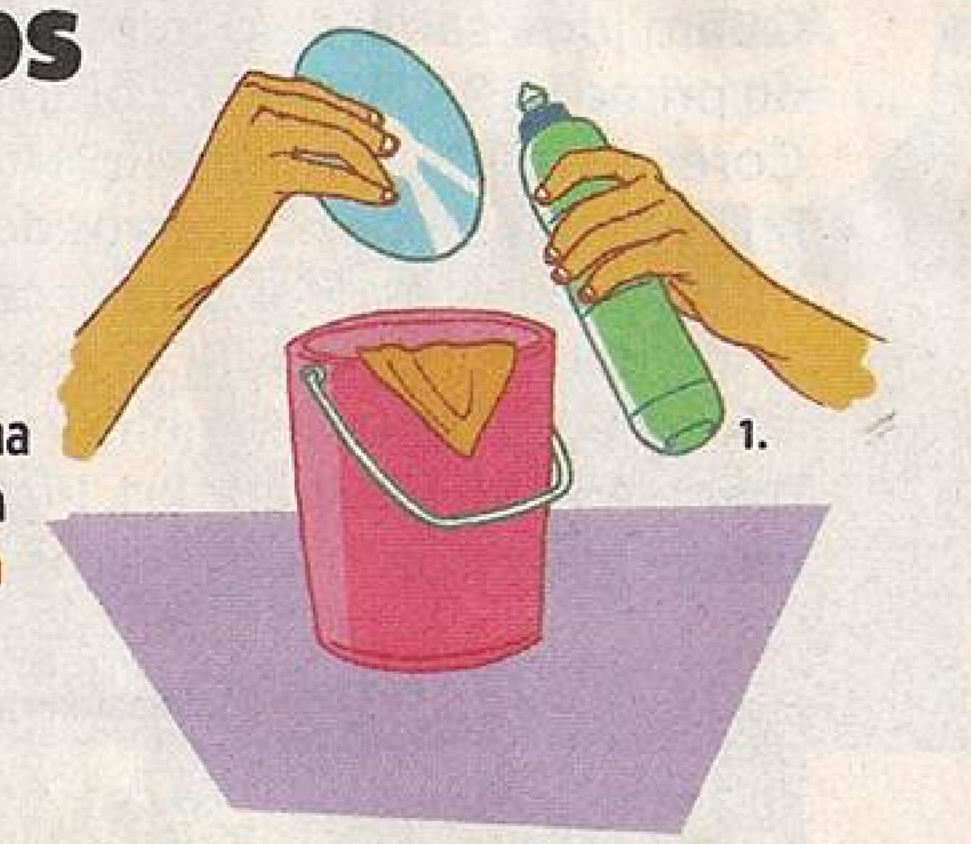
...e uma dica

! Nunca esqueça o conselho do amigo Slippy, o sapo: saia rolando de lado! É uma boa manobra evaisiva

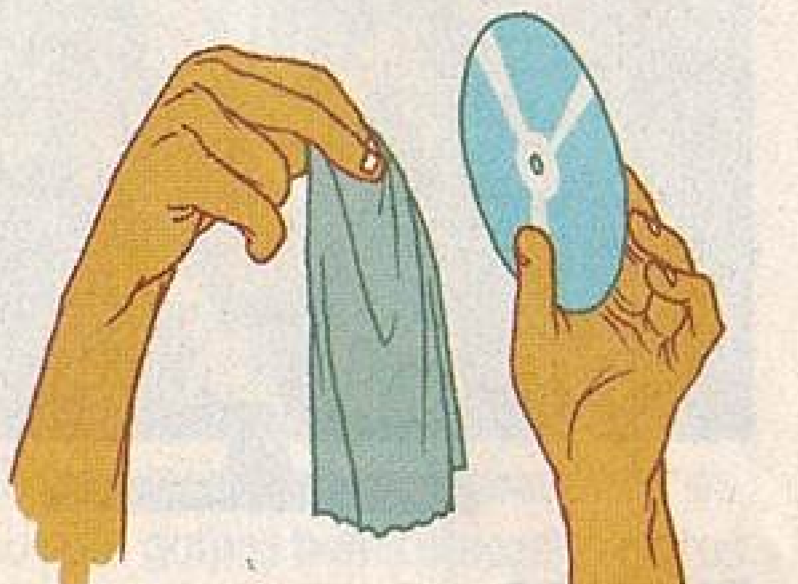
bem na foto

Como limpar seus discos

1. Os discos, tanto DVD quanto Blu-ray, são resistentes e laváveis. Mas nem pense em enfiar na lava-roupas ou na máquina de lavar louças! Use **água morna** e um tiquinho de detergente neutro

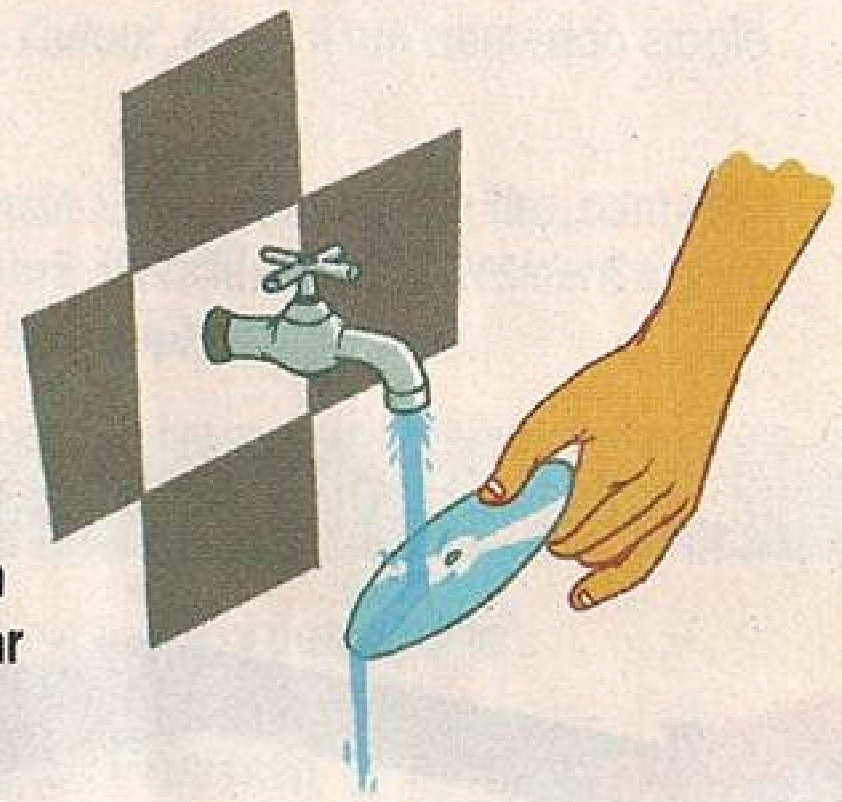


2. Pegue um pedaço de microfibra (aqueles panos de limpar óculos, que não deixam fiapos) e **esfregue lentamente** o disco



3. Passe o dedo de dentro para fora do disco, em linha reta. **Nunca faça círculos,** pois um risco diretamente na trilha pode acabar com a leitura

4. Enxágue em água morna, passando o disco pela água. Não mergulhe o disco, pois suas camadas podem ser afetadas e se descolarem com o tempo. **Seque** com outro paninho de microfibra e espere a umidade evaporar



espertão

KATAMARI AMORE

A primeira versão do insano *Katamari Damacy* para os aparelhos Apple foi bem ruinzinha. Agora, sim, temos um game digno do nome. Para controlar este quebra-cabeça repleto de nonsense, você conta com dois direcionais na tela
PLATAFORMA iPad, iPhone e iPod Touch
GRÁTIS
LINK abr.io/katamari

R-TYPE

Finalmente uma versão oficial de um dos joguinhos de nave mais importantes da história chega à plataforma Android. Como todo bom desafio das antigas, é fácil de aprender, mas difícil para dominar. São oito níveis de enlouquecer (e viciar) qualquer aspirante a piloto
PLATAFORMA Android
R$ 7,18
LINK abr.io/rtype

XIS TUBO tech

Com outros olhos

Que nos perdoem as TVs antigas, mas uma boa imagem é fundamental

Quem joga sabe: se o televisor não for de primeira, a diversão é comprometida. Cores lavadas, movimento truncado e brilho irregular dão nos nervos dos gamers mais detalhistas. Mas qual tecnologia é a melhor? Plasma e LCD chegaram a um estágio de refinamento que estão praticamente equiparadas. Plasma dura muito mais que os primeiros modelos lançados e LCD consegue exibir as imagens com movimento suave. Já as de LED possuem as mesmas telas das de LCD, mas com uma iluminação diferente da convencional, feita com lâmpadas fluorescentes. Confira abaixo alguns dos televisores mais bacanas que existem no mercado para você detonar seus próximos games de olhos bem abertos.

PLASMA

MODELO SAMSUNG 43 POLEGADAS PL43D450
R$ 2.200 (EM MÉDIA)

A velocidade com que a TV exibe as imagens é fundamental para jogos de ação. Se os quadros não são encadeados direito, já era. As telas de plasma mais modernas, como essa, atualizam as imagens 600 vezes por segundo. Uma beleza!

LED

MODELO PANASONIC VIERA LED 42 POLEGADAS TC-L42E30B
R$ 2.100 (EM MÉDIA)

Com painel IPS, a última palavra em LCD, e iluminada por econômicos LEDs, ela tem brilho e contraste excepcionais. Os jogos rodam com fidelidade de movimento

LCD 3D

MODELO TV LG CINEMA 3D 47 POLEGADAS 47LW5700
R$ 4.200 (EM MÉDIA)

Utiliza o mesmo tipo de óculos dos cinemas 3D. A imagem não fica oscilando e o conforto visual é muito maior – assim, dá para jogar por muito mais tempo. Ela também acessa a internet

EU QUERO!

NO BIT DA MODA

O designer europeu Dzmitry Samal criou uma série de óculos que seguem à risca a estética dos jogos. Os modelos 5 DPI e 6 DPI podem ser usados com lentes de grau e escuras. A joia é cara e só é vendida por encomenda. Mas dá para colocar um preço no estilo?
LINK abr.io/oculosbit
€ 200

ALTAS HORAS

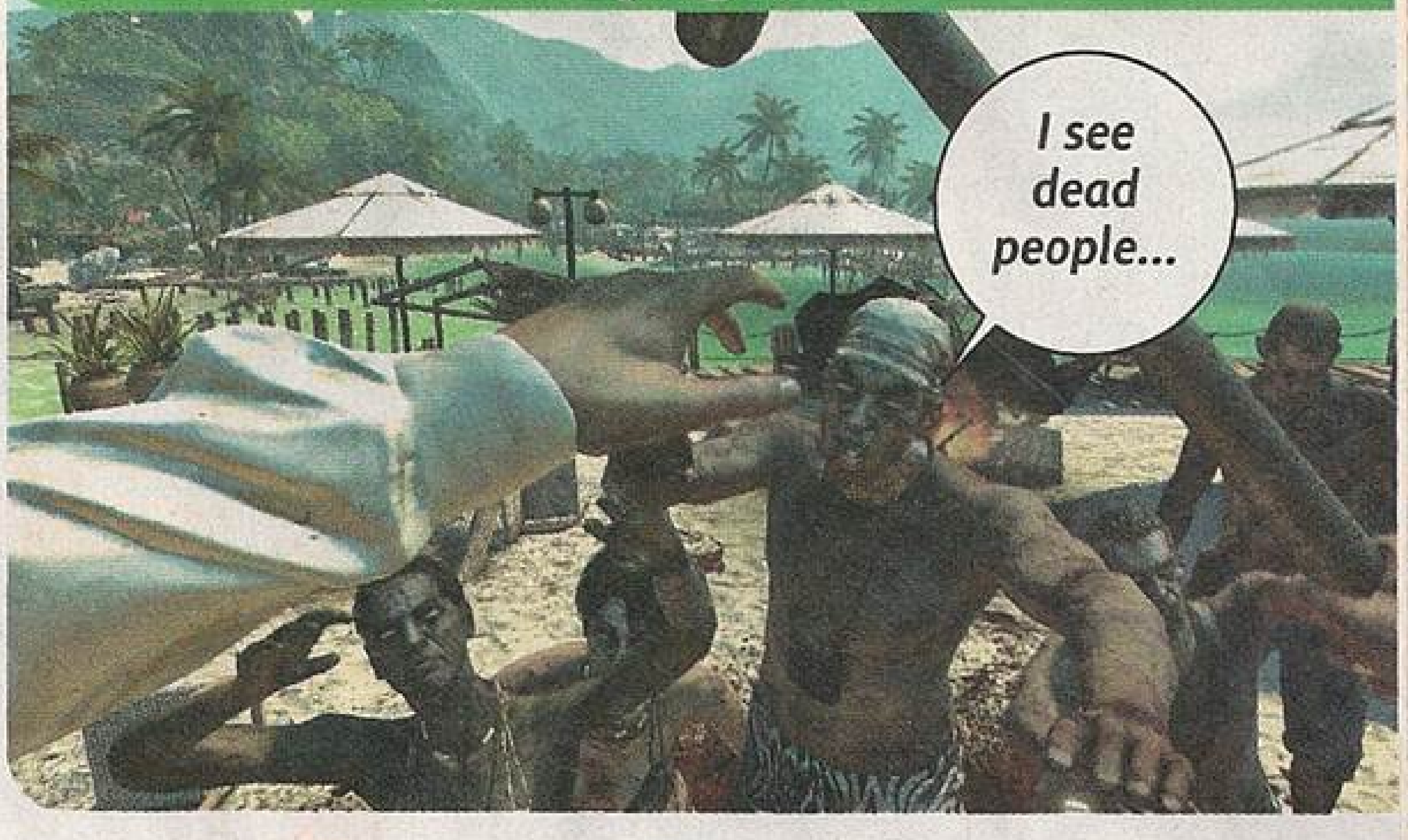
Já pensou o que acontece com seus jogos quando você não está por perto? Talvez inspirado pelos brinquedos que ganhavam vida em *Toy Story*, um jogador usou a criatividade para mostrar a tremenda festa que os personagens aprontam. A gente ainda não conseguiu esquecer a musiquinha da trilha
VÍDEO abr.io/gamesstory

DÁ UM DESCONTO

Como saber se comprar consoles por sites de compras coletivas é win ou fail?

Com a febre dos sites de compras coletivas, como resistir àquela oferta que promete um console novinho com até 60% de desconto? Para não se dar mal na hora de comprar, cheque sempre se os produtos vendidos são originais e se vêm com garantia. Antes de sair clicando, use ferramentas como Shopping UOL e Buscapé para comparar o preço do produto e evitar levar gato por lebre. Games em compras coletivas, só depois de muita pesquisa.

5 razões para jogar...



Dead Island
PC, PS3 e Xbox 360

1 O negócio é realista. Seu personagem não tem muita energia, precisa descansar e não pode sair correndo à toda. Por isso, vá atrás de comida e bebida

2 É horrível, mas divertido: você pode desmembrar os zumbis do inferno com golpes bem colocados e tiros de escopeta. Bum!

3 O jogo é longo: de 20 a 30 horas de tensão, cabeças decepadas, gritaria e luta pela sobrevivência. E sem nenhum momento de enrolação

4 Você pode criar suas próprias armas, combinando itens. Em alguns momentos, a mecânica parece muito com a de *Fallout*, e isso é um tremendo elogio

5 *Dead Island* é meio RPG, meio jogo de tiro, com uma boa parte de sobrevivência ao estilo *Resident Evil*. Não tem como ficar melhor

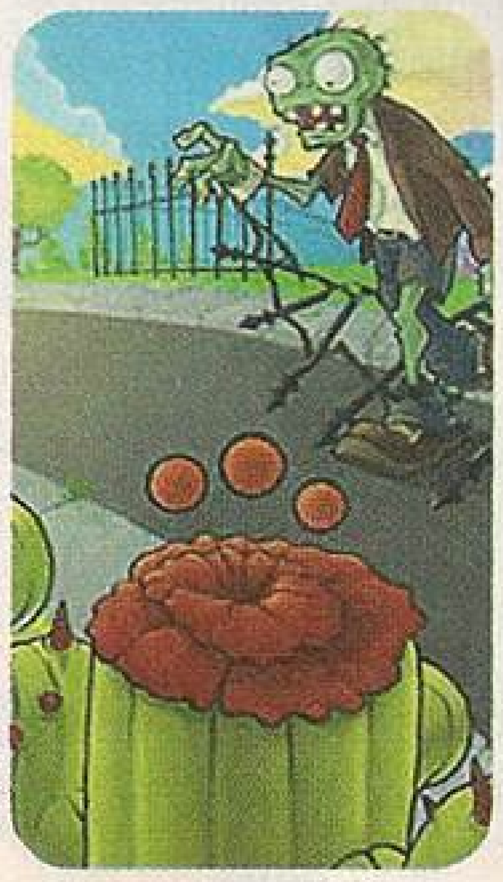
...e uma dica

! As armas de fogo não são o ponto forte do seu arsenal. Prefira bastões, facões e o que mais estiver à sua mão

NOVIDADES DA MAÇÃ

O lançamento do iPhone 4S, em outubro, trouxe novidades para os gamers, como o processador A5, mais rápido que a versão anterior. Segundo a Apple, os gráficos são processados sete vezes mais rapidamente com um novo chip. A empresa também lançou um novo Gamecenter, rede social que integra os jogos para iPhone e iPad e permite ver recomendações de amigos sobre jogos. Um dos maiores sucessos do sistema iOS, *Infinity Blade*, ganhou uma sequência.

jog@tina



PLANTS VERSUS ZOMBIES FLASH

Depois de destruir horas e horas em várias plataformas, as plantinhas odiadoras de zumbis estão cuspindo projéteis neste joguinho online
LINK abr.io/plants

PORTAL FLASH

Totalmente não oficial e muito divertido. Os gráficos são ultrassimples, mas o conceito do jogo está lá. E como é bom resolver os quebra-cabeças...
LINK abr.io/portal

DAYTRADERS OF THE DEAD

Tem coisa melhor que matar zumbis podres? Claro, matar zumbis podres com armamento pesado e ainda ganhar dinheiro com isso
LINK abr.io/daytraders

IMAGENS Divulgação/reprodução.
O jogo *Dead Island*, citado nesta reportagem, não é recomendado para menores de 18 anos

TEXTO Renato Bueno

Versão brasileira

Cada vez mais comum, a dublagem dos games em português ganha força

Imagine traduzir 4 milhões de palavras do inglês para o português. Essa foi a façanha de *World of Warcraft*, o RPG online da Blizzard lançado em 2004 e que chegou oficialmente ao Brasil em 2011, legendado e dublado. São números que deixam para trás, por exemplo, toda a série de livros *Harry Potter* (cerca de 1 milhão de palavras) e *Senhor dos Anéis* (500 mil, aproximadamente). "Os números do projeto de *WoW* fazem dele realmente o maior trabalho de adaptação para a língua portuguesa da história, mesmo considerando música, cinema e livros", diz André de Abreu, gerente de comunicação da Blizzard. Se em 2010 tivemos apenas três grandes jogos em português, até setembro de 2011 a lista contava com *Killzone 3*, *InFamous 2*, *Uncharted 3*, *F1 2011* e *Pro Evolution Soccer 2012*. *Gears of War 3* e *Assassin's Creed Brotherhood* ganharam só legendas

GANHOU NO GOGÓ

Baixinho, dublador faz voz de gigante

Aos 37 anos, Felipe Grinnan tem 16 de carreira como dublador – ele é a voz de Jude Law e Eric Bana, outros astros. Mas ele tremeu quando foi colocado diante do desafio de dublar um personagem dos games: nada menos que um fuzileiro espacial de 2 m de altura e 165 kg – Felipe tem 1,67 m. Como este dublador "franzino" conseguiu emprestar sua voz a Tychus Findlay, de *StarCraft II*? Leia a entrevista que ele deu à ME.

Dublar games é como dublar filme?

É bem diferente. Na dublagem convencional, você acompanha a cena, vê como ela foi feita no idioma original. No game, você não tem imagem nenhuma, só tem de referência o áudio original no estúdio. Você ouve como o ator original fez e aí faz em português na mesma duração. É diferente porque você não tem a expressão facial do personagem, então você precisa ter uma sensibilidade muito grande para saber se o personagem foi cínico, se ele foi raivoso...

Como surgiu o convite para *StarCraft II*?

Quando surge um teste, você não sabe do que se trata. Você chega lá e aí conhece o game, os personagens. Confesso que, quando cheguei para fazer o personagem e ouvi a voz, falei: "É sacanagem. Olha a voz do cara". Eu tenho 1,67m, sou magrinho, não tenho nada a ver com essa voz. Se você me olhasse, você jamais me escalaria para o papel. Mas em vários testes eu acabei ganhando porque eu imitei a voz do personagem. Acho que foi até por isso que me dei bem

IMAGENS Divulgação/Reprodução ILUSTRA Everton Luiz Silva

Os seguintes jogos citados nesta seção não são recomendados para menores de 18 anos: *Killzone 3, Gears of War, Assassin's Creed: Brotherhood, Assassin's Creed, GTA San Andreas, Fallout 3, God of War, GTA IV, Duke Nukem Forever, The Elder Scrolls V: Skyrim, Dead Rising, Left 4 Dead, Dead Island, Red Dead Redemption: Undead Nightmares*

E eu os declaro...

Marido e marido ou mulher e mulher. Sim, os games também têm casamento gay

As primeiras menções a relações homossexuais vêm dos anos 80, quase sempre em casos velados. Uma das primeiras ocorrências oficiais de casamento gay vem do RPG *Fallout 2*, de 1998. Com o amadurecimento dos jogos, a união gay passou a ser realidade em games como *The Sims*, *Fable* e *Dragon Age*. Recentemente, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, RPG da produtora Bethesda, também permitiu a união homossexual

"GAYMERS"

Eles quase nunca assumem oficialmente, mas os jogadores não têm dúvida de que são gays

BIRDO
SUPER MARIO BROS. 2
(1988)

ASH
STREETS OF RAGE 3
(1994)

VOLDO
SOULCALIBUR
(1996)

TINGLE
***THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK* (2000)**

VAMP
METAL GEAR SOLID 2
(2001)

KING OF ALL COSMOS
KATAMARI DAMACY
(2004)

TONY PRINCE (GAY TONY)
***GTA IV* (2010)**

rapidinha

QUANDO A EXPRESSÃO "GAME OVER" SURGIU?

A mensagem surgiu nas máquinas de pinball dos anos 1950 e indicava que os créditos do jogador haviam acabado e que ele precisava por mais moedas para continuar

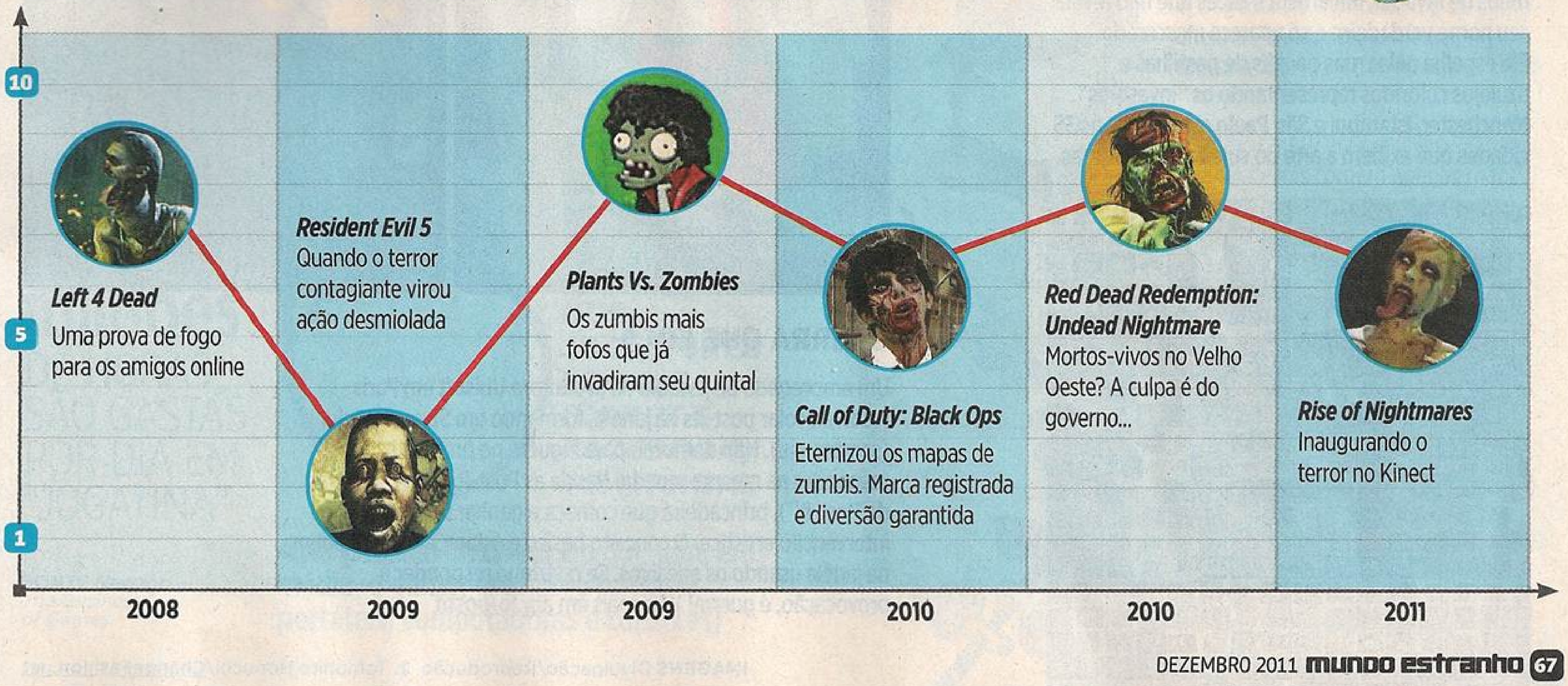
QUAL O EASTER-EGG MAIS FAMOSO?

A surpresinha escondida nos games mais famosa é Dopefish, peixinho que surgiu pela primeira vez em *Commander Keen IV* (1991), mas já pipocou em mais de 40 (!) games

legalzômetro

O MUNDO É DOS ZUMBIS

Os mortos-vivos estão por toda parte, mas às vezes podiam ficar só mortos mesmo...



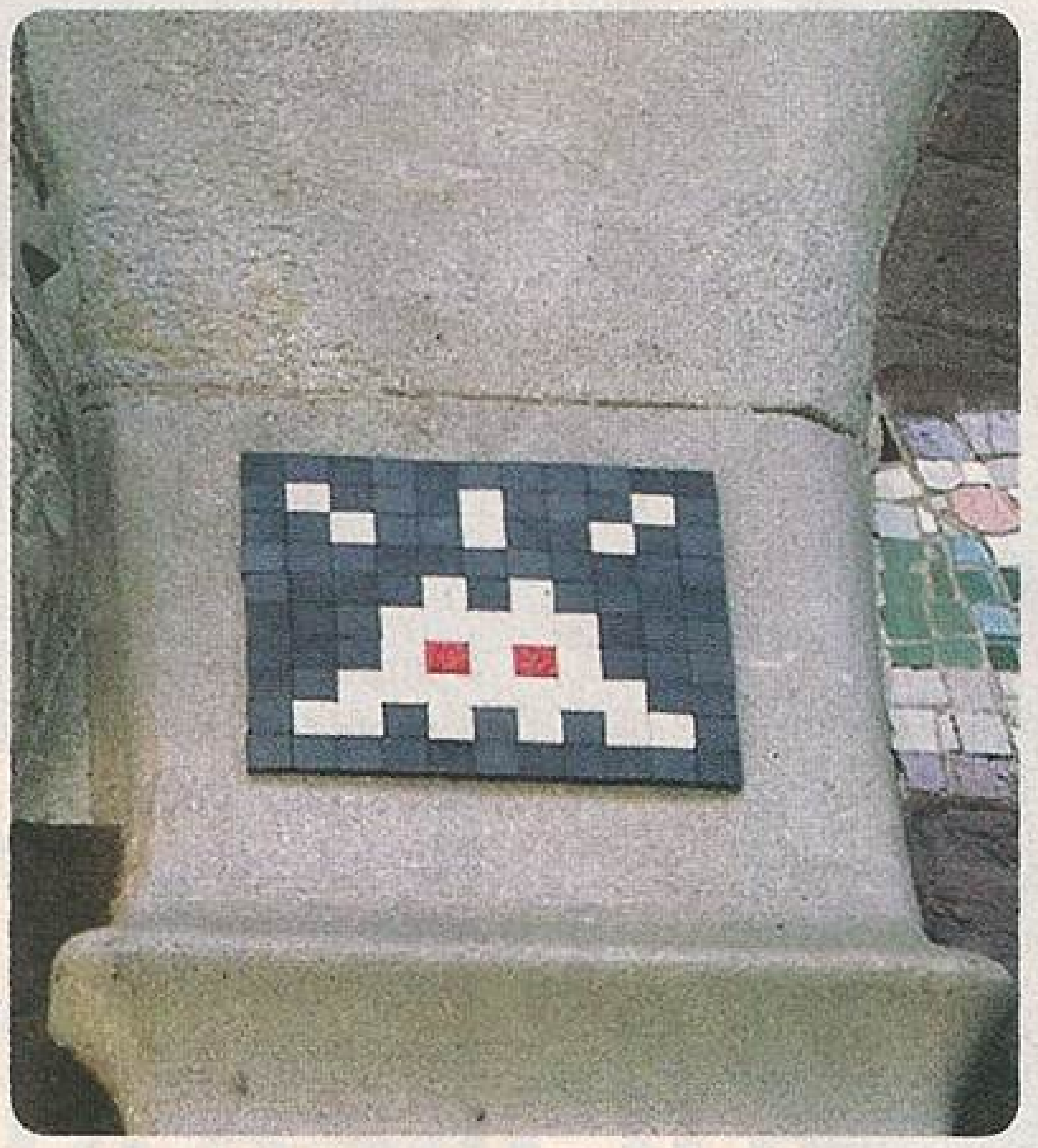
Coisa de artista

Os ícones e o estilo da era retrô jogos infestam várias manifestações artísticas por aí

SOU GAMER, E TÔ NA MODA

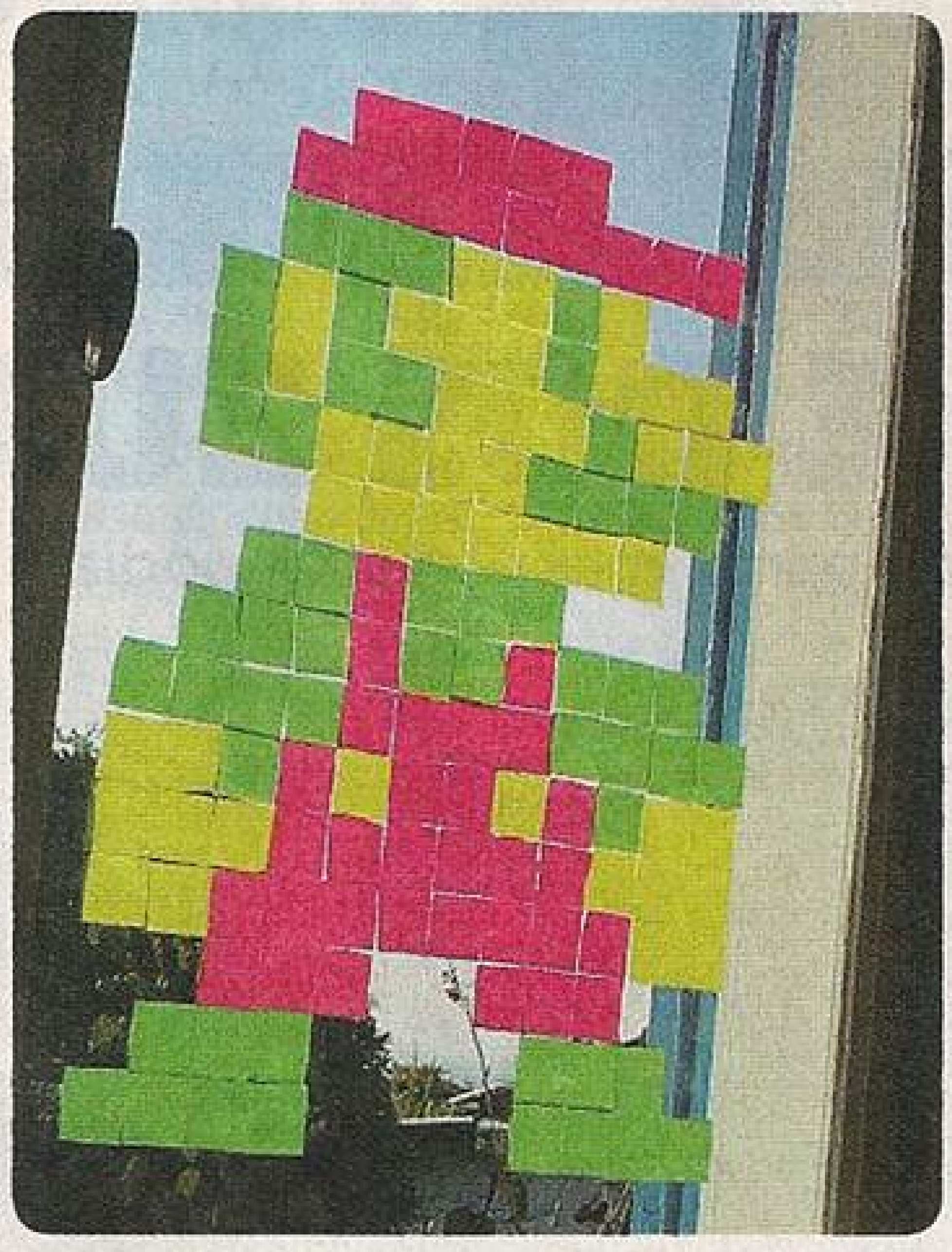
Em maio de 2011, o público da Japan Fashion Week entrou num mundo virtual. Os modelos na passarela vestiam roupas "em baixa resolução" do estilista japonês Kunihiko Morinaga. Saias, vestidos, casacos, sobretudos e até sapatos – tudo foi estampado com o melhor estilo 8-bit. A coleção chamava a atenção a distância e ganhava novos significados quando observada mais de perto, com cada pequeno pixel fazendo sua parte na composição da obra.

2.



INVASÃO ESPACIAL

De jogo de fliperama dos anos 1970 a ícone universal dos games, o *Space Invader* é reconhecido até por quem nunca jogou. Hoje, virou arte nas mãos de Invader, um artista francês que não revela seu nome verdadeiro e só aparece mascarado. Ele espalha pelas ruas painéis de pastilhas e azulejos coloridos representando os "invasores". Manchester, Istambul e São Paulo estão entre as 35 cidades que exibem a arte do sujeito em suas ruas.

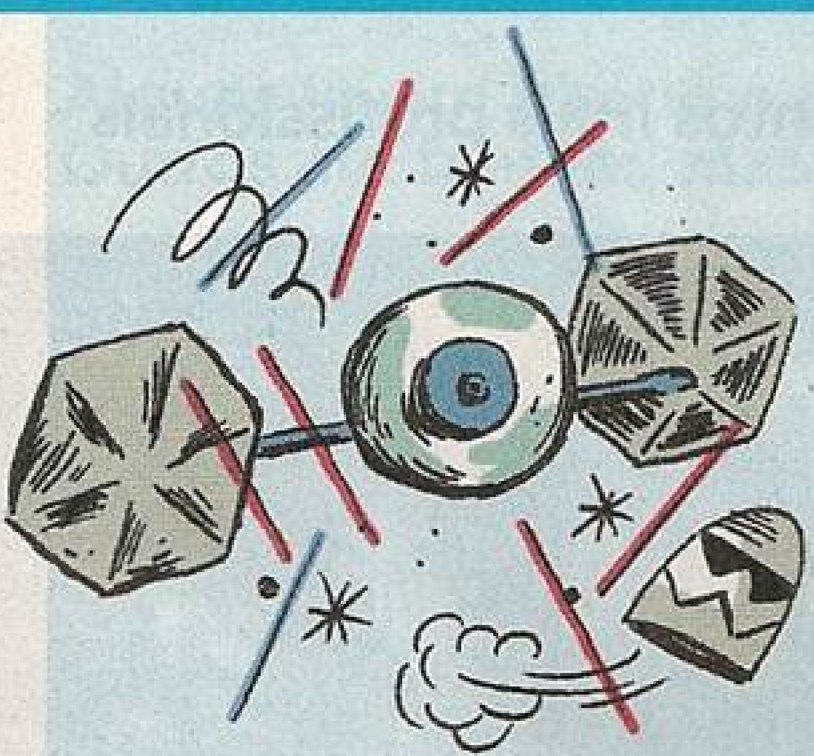


GUERRA QUE COLA

Um empregado do estúdio da produtora Ubisoft em Paris resolveu colar post-its na janela, formando um Space Invader (sempre ele). Não demorou para alguém no prédio vizinho responder na mesma moeda. Nascia as Post-it Wars ("Guerras de Post-it"), brincadeira que começa a ganhar status de intervenção artística. O conceito básico é estampar personagens na janela usando os adesivos. Se o vizinho responder à provocação, é guerra! Veja mais em abr.io/postit

IMAGENS Divulgação/Reprodução **2.** Tomohiro Horiuchi/ChangeFashion.net

dia D



2 de dezembro
Dia da Astronomia

Quais os melhores jogos de exploração espacial?

Quem gosta de estratégia viaja em *Star Wars: Empire at War* (2006). Já quem prefere ação vai encontrar na trilogia *Mass Effect* a melhor chance para explorar planetas. Se o objetivo é pilotar naves, vá de *Battlestar Galactica Online* e o brasileiro *Taikodom*

13 de dezembro
Dia do Cego

Existem videogames para cegos?

Sim, deficientes visuais também podem se divertir com os "audiogames". São softwares que exploram músicas e efeitos sonoros para criar a sensação de interatividade, envolver o jogador e contar histórias (com a ajuda de um fone de ouvido estéreo). O site audiogames.net indica alguns

25 de dezembro
Natal

Quais são os piores jogos com Papai Noel?

O bom velhinho é lembrado por jogos desastrosos, como *Daze Before Christmas* (Mega Drive e Super NES), *Elf Bowling* (PC) e a adaptação irritante de *O Estranho Mundo de Jack* para Xbox e PlayStation 2

EU QUERO!

PRETINHO BÁSICO

O Razer Hydra lembra os controles do Nintendo Wii e tem função parecida – a diferença é que ele é o primeiro controle sensível a movimentos dedicado aos PCs. A ideia é permitir uma experiência mais intuitiva principalmente em jogos de tiro no computador. Ele promete precisão de 1 milímetro nos gestos e funciona em cerca de 125 jogos

LINK abr.io/razer

R$ 550,00

numeralha

O BRASIL DOS GAMES

35 MILHÕES DE JOGADORES

47% GASTAM DINHEIRO COM JOGOS

US$ 2 BILHÕES

valor que os os brasileiros vão gastar em games em 2011

64 milhões DE HORAS SÃO GASTAS POR DIA EM "JOGATINA"

6% **DOS JOGADORES SOCIAIS (*ORKUT* E *FACEBOOK*) TÊM IPHONE**

4,6 plataformas é o que tem, em média, o gamer brasileiro (entre portáteis, computadores e consoles)

FONTE *Newzoo - The Business of Games*

top 5

As piores comidas dos nossos heróis

GTA SAN ANDREAS

Carl Johnson, o CJ, precisa de uma dieta balanceada para não engordar. Nada de muita pizza e sanduba

FALLOUT 3

A tragédia nuclear deixou o cardápio cheio de enlatados, carne de mutante e Nuka-Cola radioativa

STREETS OF RAGE

Nossos heróis comem apenas maçã e frango assado, tudo coletado em latas de lixo. Nham!

SÉRIE *FABLE*

Seu herói pode ser vegetariano e ganhar pontos de "nobreza" ou virar um consumidor carnívoro e ficar mais agressivo

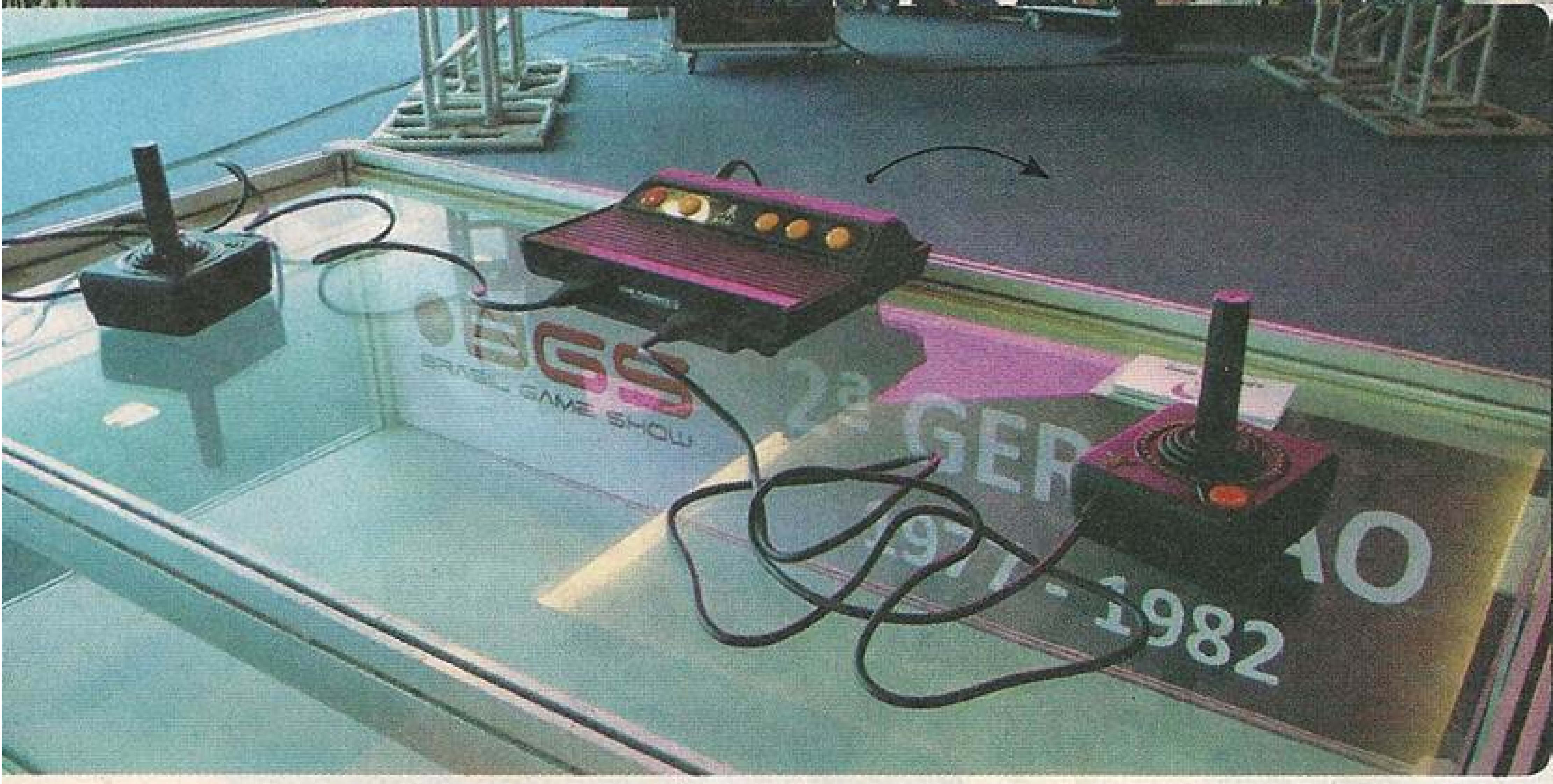
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Para sobreviver em condições extremas, o agente Snake come de tudo, de cogumelos a cobras

COISA DE MUSEU
Até 8 de janeiro, dá para jogar clássicos e conhecer a história dos games na exposição Game On, no MIS de SP. Mais informações em mis-sp.org.br

Calendário de feiras

O Brasil está longe de ter uma E3, mas a agenda nacional* vem ganhando eventos mais profissionais



MARÇO

GAMEWORLD

Acontece em São Paulo no primeiro semestre de cada ano (em 2011, foi em março). Traz lançamentos e promove o Troféu Gameworld, que premia os destaques da indústria brasileira. Em 2011, apresentou o inédito Nintendo 3DS ao Brasil

OUTUBRO

BRASIL GAME SHOW (BGS)

Começou como Rio Game Show e foi crescendo, ocupando uma semana de programação e se tornando um dos principais eventos do país. O BGS conta com palestras, campeonatos e até maratonas de desenvolvimento de games. A edição 2011 aconteceu em outubro, no Rio

VIDEO GAMES LIVE (VGL)

É um show criado nos EUA e que visita o Brasil desde 2006. Uma orquestra toca músicas de games famosos, como *Halo*, *God of War* e *Final Fantasy*. O compositor Tommy Tallarico é o mestre de cerimônias. Em 2011, passou por Rio de Janeiro, Porto Alegre e São Paulo

GAME MUSIC BRASIL

O primeiro evento brasileiro dedicado à música dos games nasceu no Rio de Janeiro em 2011. Também contou com a participação especial do compositor Tommy Tallarico e distribuiu prêmios nas categorias Melhor Trilha Sonora, Melhor Banda e Melhor Game Indie

ENQUANTO ISSO, LÁ FORA...

Feiras cada vez mais disputadas por público e profissionais comprovam o poder do mercado

E3

EM 2012 De 5 a 7 de junho
Mais badalado dos eventos, acontece anualmente em Los Angeles, nos EUA. É onde as empresas fazem seus grandes anúncios e os principais jogos são revelados, mas o público não participa

Game Developers Conference

EM 2012 De 5 a 9 de março
Com sede em San Francisco, é voltado aos profissionais da indústria, estudiosos e acadêmicos, com palestras e painéis.

Tokyo Game Show

EM 2012 De 20 a 23 de setembro
A capital do Japão recebe centenas de milhares de visitantes. Dois dias são reservados à indústria e dois, para o público

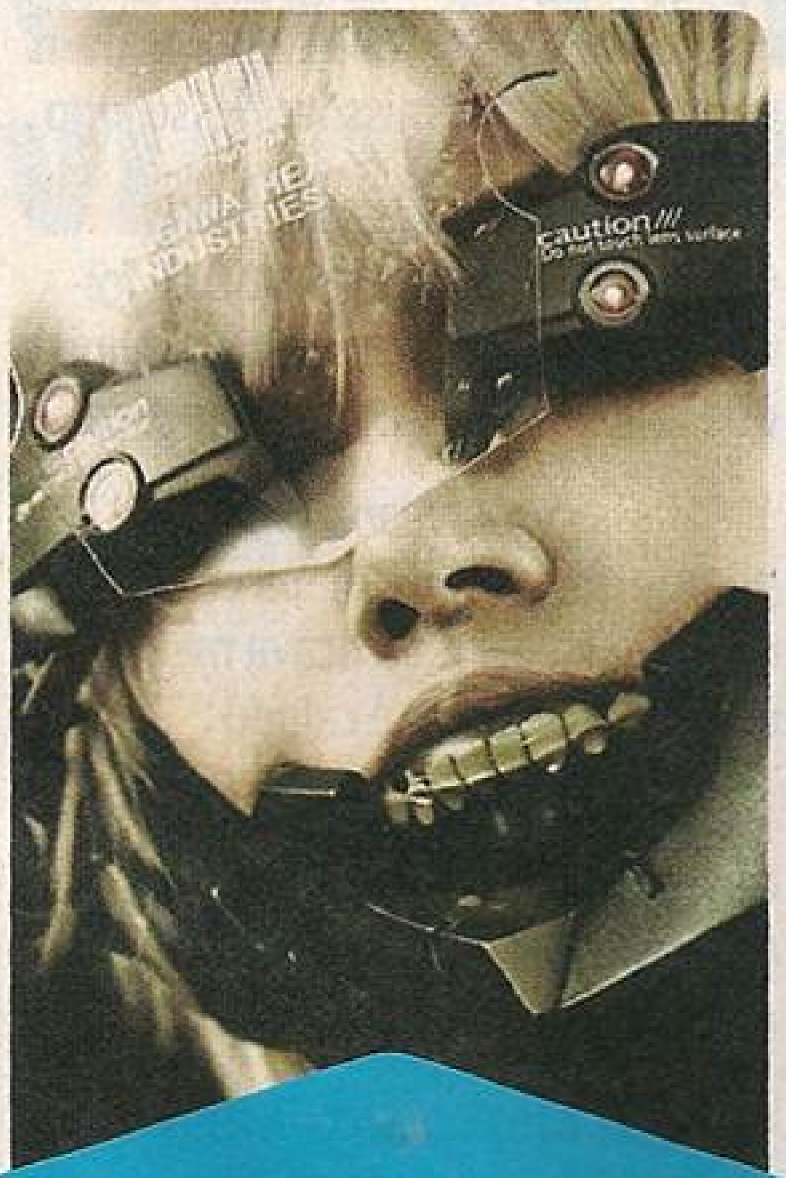
Gamescom

EM 2012 De 15 a 19 de agosto
A feira alemã vem sendo palco de grandes lançamentos

* Calendário baseado nas datas em que as feiras ocorreram em 2011. A data pode ser alterada pelos organizadores no próximo ano

OS MELHORES (E PIORES) COSPLAYS

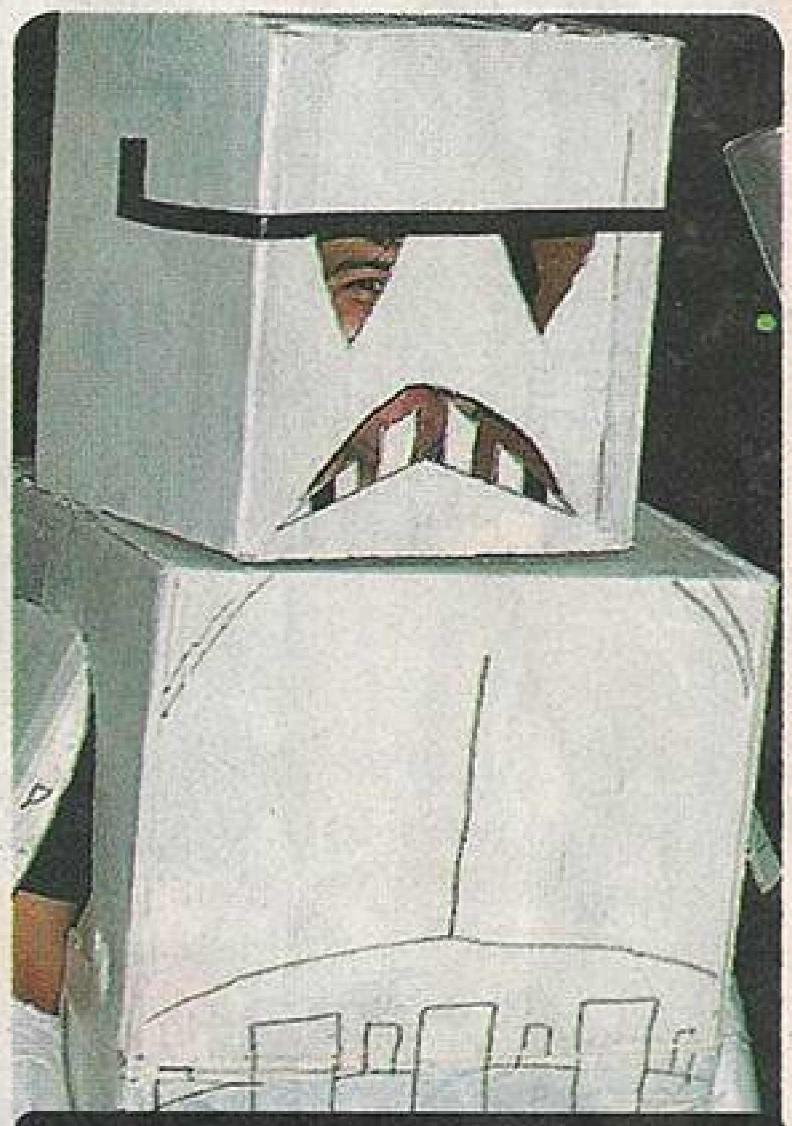
Alguns levam a sério e gastam uma fortuna produzindo fantasias de seus personagens favoritos. Outros até tentam, mas acabam cruelmente classificados como "cospobres"



RAIDEN
(*Metal Gear Solid*)
Com mais de 20 anos de experiência e especializada nesta franquia de PS3, Omi Gibson é considerada a "rainha do cosplay"

ANYA
(*Gears of War*)
Meagan Marie trabalha no setor e, nas horas vagas, faz cosplay. Na ComicCon de 2011, virou Anya Stroud, do sucesso de Xbox 360

AMATERASU
(*Okami*)
É difícil se passar por um cachorro se você só vai se cobrir de algodão e ficar de pé. Mas valeu a intenção...



STORMTROOPERS
(*Star Wars*)
Se não contássemos qaul é o personagem, seria difícil adivinhar. Mas pelo menos ele estimulou a reciclagem!

top 5

Os personagens com as piores vidas amorosas

MARIO
SUPER MARIO BROS.
Mario está desde 1985 pagando seus pecados só para ouvir no final que "a Princesa está em outro castelo". E ele parece não se importar porque continua repetindo tudo. Se existe alguém precisando de conselhos, é o nosso bom e velho encanador italiano

KRATOS
GOD OF WAR
Um belo dia você acorda e descobre que matou sua mulher e sua filha, cego pelo poder dos deuses gregos. O que resta é jurar vingança, matar esses deuses e se tornar um deus por conta própria. Só não precisa contar detalhes do passado para as novas pretendentes...

NIKO BELLIC
GTA IV
O imigrante do Leste Europeu coleciona fracassos: uma policial disfarçada, uma irlandesa irmã de criminosos, uma patricinha fútil que só fala em dinheiro... Niko até conhece uma advogada que pode limpar sua barra com a polícia, mas não por muito tempo

DUKE NUKEM
DUKE NUKEM FOREVER
Duke gosta de posar como o rei da mulherada, mas ele precisa rever seus conceitos se quiser conhecer alguém especial e ter uma relação duradoura. O primeiro passo é cortar as piadinhas machistas. (Ou seja: vai ser mais fácil salvar a humanidade mesmo)

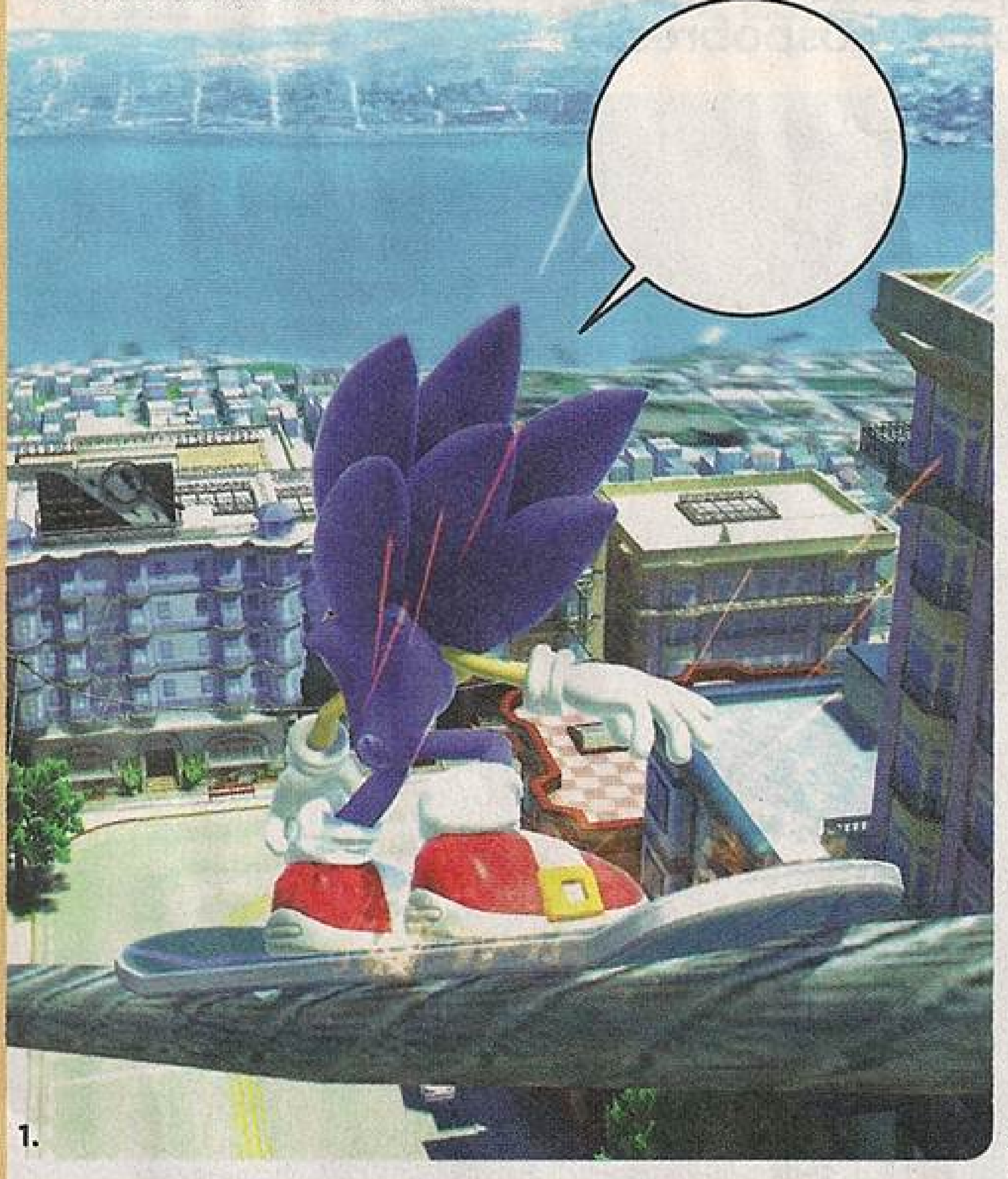
SHEPARD
MASS EFFECT
Gente bonita presa numa nave viajando pelo espaço... é, acaba rolando um clima. O problema é que, se você não tomou boas decisões nos dois primeiros jogos, pode chegar em *Mass Effect 3* no meio de um complicado triângulo amoroso. E alguém vai se machucar. Bastante

1. LJinto/Flickr **2.** Ryohei Takanashi **3.** Paulo Figueiredo Vicente/Arquivo Pessoal **4.** Kotaku

O prazo de todos os concursos é 16/12

balãozinho

Inspire-se na imagem abaixo e crie um balãozinho



1.

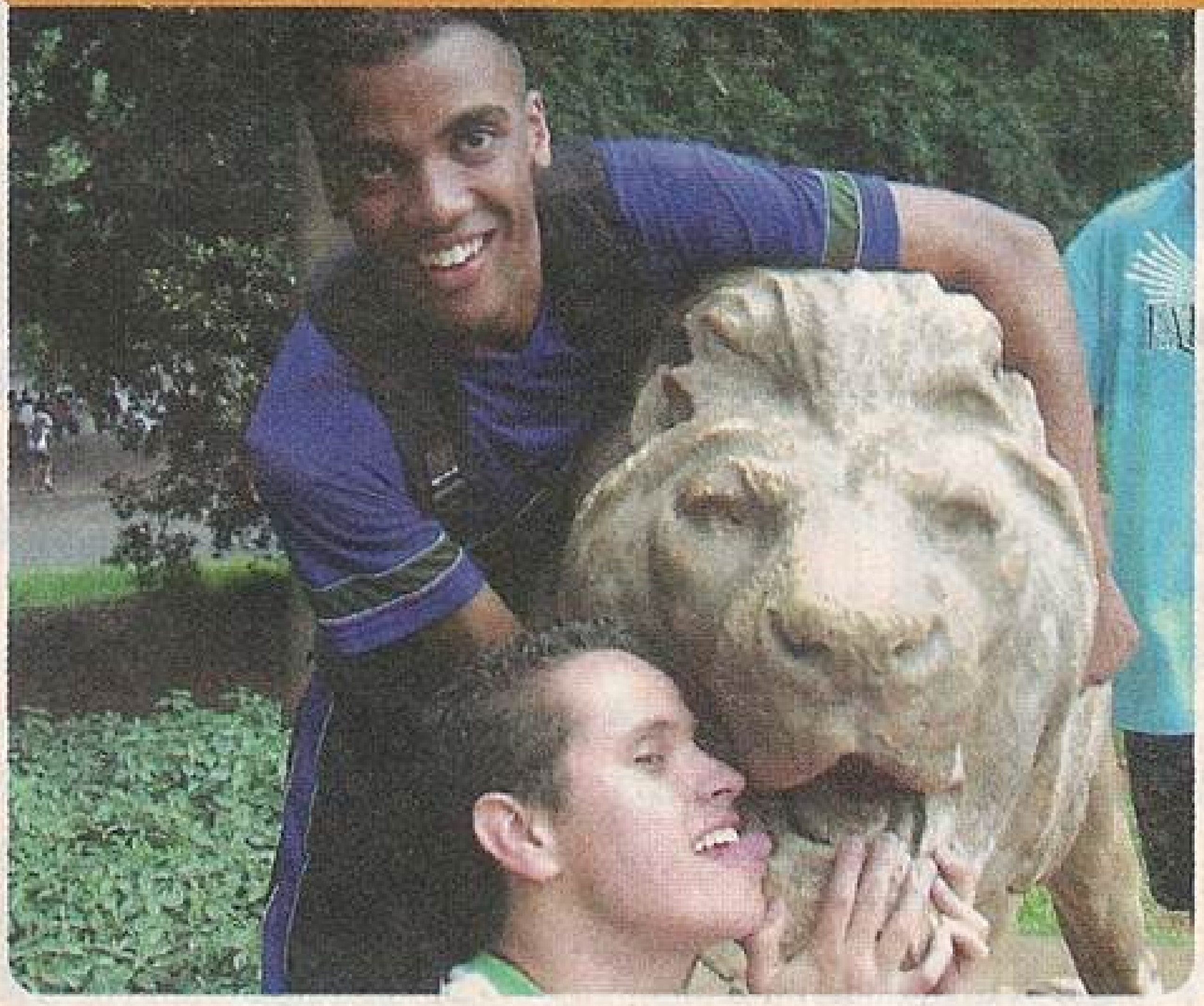
VENCEDOR
Marcelo Zambello, Piracicaba, SP

2.

PRÊMIO Guia do Estudante 2012

COMO GANHAR Mande o balãozinho mais engraçado **COMO PARTICIPAR** Acesse abr.io/balaozinho

foto estranha



3.

VENCEDOR
Rodrigo Oldorico Rodrigues, São Paulo, SP

COMO GANHAR
Faça uma foto criativa com o tema videogame
COMO PARTICIPAR
Acesse abr.io/foto-estranha

PRÊMIO Especial Super Ciência Maluca

twittadas

Veja quais games mais marcaram a história de alguns leitores da **@mundoestranho**

@Jota94 *StarFox* Nintendo 64. Eram muito "brisa" as missões desse jogo

@mightyRanadin *Donkey Kong Country* e *Final Fantasy IX*. DKC foi o primeiro game com gráficos bons que joguei, além de ser um jogaço

@Rafa6hi *Super Mario World*, porque no segundo mapa eu conseguia voar e eu ficava me divertindo voando e caindo ._.'

@BrunoBorn *Super Mario*! Com toda certeza! Jogava direto e até hoje jogo. É simplesmente um jogo completo e que te desafia a cada fase!

@targino *Street Fighter 2* com certeza! Todos os bares do meu bairro tinham uma máquina com o jogo, por isso marcou.

@acinthesky O game que mais me marcou foi *Super Mario*! Sempre marcada de tapas pelas brigas com meu irmão pra ver quem jogava primeiro..

@Elamita *Tomb Raider*, não só por causa da Lara Croft, claro, mas também pela qualidade e a história.

@CassioPeixoto *River Raid*! O Atari é um clássico, o jogo nunca acabava, e eu jogava até com o pé!

@Nicolasb_xd Acredito que tenha sido *Resident Evil* porque foi o primeiro jogo de terror que joguei e apaixonei à primeira vista.

@FonsecaLipe sem dúvida os games de futebol, que sempre reúnem a mesma velha rapaziada!

@astavares *Phantasmagoria 95* para PC. Sensação de fazer parte de um filme de terror

fale com a gente

REDAÇÃO
Envie perguntas, críticas e sugestões para Adriana Meneghello. E-mail: mundoestranho@abril.com.br ou av. das Nações Unidas, 7221, 14º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP

COMPRA DE CONTEÚDO
Pelo telefone: [11] 3089.8853 ou pelo site www.conteudoexpresso.com.br

ASSINATURAS:
Acesse: www.assineabril.com.br; ou ligue grátis: 0800 775 2828. Grande São Paulo: [11] 3347-2121. De 2ª a 6ª, das 8 às 22 h. Sábado, das 9 às 16h

SAC (Serviço de Atendimento ao Cliente)
Acesse www.abrilsac.com ou ligue grátis: 0800-7752112. Grande São Paulo: (11) 5087-2112 de 2ª a 6ª, das 8 às 22 h

EDIÇÕES ANTERIORES:
Acesse: www.lojaabril.com.br; e-mail: lojaabril@vendapontocom.com.br ou no telefone: [11] 4003-8877. Ou solicite ao seu jornaleiro. O preço será o da edição + remessa.

MARKETING
Fale com Edson Bottura, nosso gerente de publicação: ebottura@abril.com.br

PARA ANUNCIAR
Fale com Fernando Sabadin fsabadin@abril.com.br www.publiabril.com.br SP [11] 3037-5189, RJ [21] 2546-8100, Outras praças [11] 3037-5759

TRABALHE CONOSCO
www.abril.com.br/trabalheconosco

especial

Por que não vivo sem meu videogame

PRÊMIO *Bizz Rock in Rio 2011*

Quer levar para casa um superespecial que conta toda a história do Rock in Rio, a caprichadíssima *Bizz Rock In Rio*? Use toda a sua criatividade e diga por que você não vive sem seu videogame. Conte a sua história de amor com seu console!

COMO GANHAR Mande a história mais surpreendente
COMO PARTICIPAR
Acesse abr.io/especial

dúvidas via sms

Agora você pode mandar suas perguntas pelo celular. Envie **MUNDO** seguido da pergunta para **80350**. O serviço está disponível para as operadoras Vivo, Tim e Claro, ao custo de **R$ 0,31 + impostos**

twitcam

Converse com a redação nos dias **8 de dezembro**, às 16 horas, e **21 de dezembro**, às 19 horas. Siga a **ME** em **@mundoestranho**

REDES SOCIAIS

Siga a ME no Twitter: @mundoestranho

Dê um "curtir" em nossa página do Facebook em abr.io/faceME

Avalie esta edição da revista pelo MSN, no dia 19/12. Para se inscrever, acesse abr.io/avaliemsn

digital

Divirta-se com a ME em outras plataformas

BLOG

Uma das melhores seções da ME virou blog! No **Contando Ninguém Acredita**, você acompanha as histórias mais absurdas do mundo, como a da grávida que tomou seis tiros da sogra, fugiu, sofreu um acidente e sobreviveu, ou a do irlandês que foi vítima de combustão espontânea. Corre lá: **abr.io/contando**

IPAD

Conheça a **versão para tablet** da sua revista favorita! Capa animada, infográficos interativos, galerias de imagem, trailers, vídeos e muito mais. É a ME ainda mais curiosa e divertida!

LINK abr.io/menoipad

MOBILE

Baixe esta e outras **imagens** no seu celular. Inicie o wap e digite o endereço abaixo. Não se esqueça de conferir a disponibilidade do serviço para seu aparelho e consultar o custo na tabela de tráfego da sua operadora

LINK m.abril.com.br/dwd/me

ENQUETE

Qual console, afinal, é o melhor? Xbox, PS3 ou Wii? Entre no nosso site móvel e dê sua opinião! Envie **MMUNDO** para **22745** e receba o link de acesso. Ou inicie o wap e digite **m.mundoestranho.com.br**. Também dá para votar no site:

LINK mundoestranho.abril.com.br/enquetes

TORPEDO

Receba as histórias bizarras do **Contando Ninguém Acredita** no celular enviando **ME** para **80530** e seguindo as instruções. Esse serviço está disponível para todas as operadoras.

R$0,31 + impostos por mensagem

1. Divulgação **2.** Julia Bax **3.** Acervo Pessoal **4.** Reprodução **5.** Jorge Gecov **6.** Mateus Santolouco **7.** Iluztra

PCL www.portalculturalivre.com
Newton

TEXTO Lina Vieira
ILUSTRA Iluztra

AMOR, ESTRANHO AMOR

O amor de alguns jogadores pelos seus personagens é capaz de saltar das telas para a vida real. O casal Bobbi Van Zante e Elijah Slagter, de Iowa, nos EUA, é tão aficionado por Mario que homenageou o encanador até no dia do casamento. Os pombinhos se uniram vestidos de Princesa Peach e Mario, o pai da noiva foi fantasiado de Bowser e as mães, de estrelinhas. A festança foi em um verdadeiro reino dos cogumelos: decorada com os fungos bonitinhos e casquinhos de tartaruga. E essa não foi a única vez que o herói bigodudo inspirou casais apaixonados: em 2008, um americano também usou um dos jogos de Mario, *Super Smash Bros.*, para formar, com os bloquinhos, a mensagem "marry me?" ("Casa comigo?") para que sua namorada visse. Outro romântico hackeou o jogo preferido de sua noiva, *Bejeweled*, para inserir a mensagem "você quer se casar comigo?" em uma das fases.

conteúdo extra

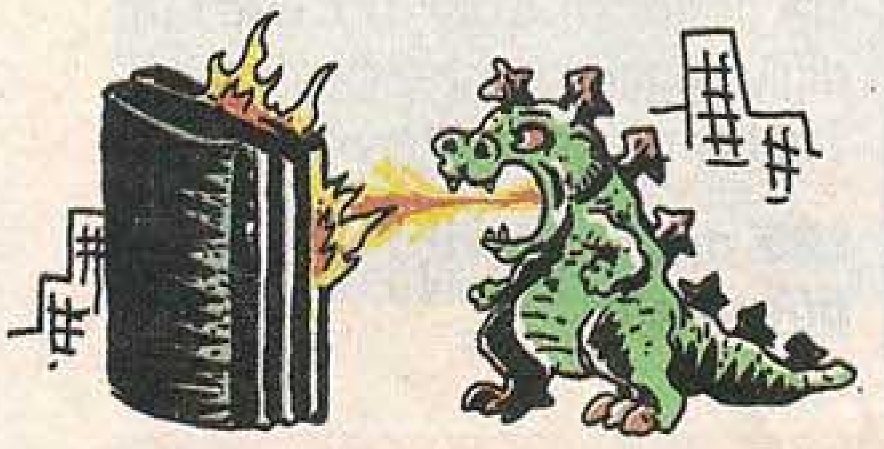
Quer receber no celular notícias como estas todos os dias? Saiba como na página 73

PACMAN ESPACIAL

Em vez de continuar usando o burocrático nome NGC 281 para designar uma nebulosa da constelação de Cassiopeia, os cientistas a apelidaram de PacMan

POLÍCIA CONTRA *GTA*

Em Boston, EUA, uma mãe tentou de tudo para que o filho parasse de jogar *Grand Theft Auto* na madrugada. Até que só lhe restou... chamar a polícia! E não é que funcionou?



CÓPIA FIEL?

Não deve ser nada mal trabalhar em um arranha-céu de 149 m de altura, todo preto, que lembra exatamente o console do PlayStation 3. O edifício Park Towers – agora conhecido como PS3 Tower – fica em Osaka, no Japão. Os arquitetos garantem que não se trata de cópia – o prédio foi erguido em 2003, três anos antes do lançamento do PS3

CAIXINHA DE SURPRESAS

O artista Jordan Long resolveu fazer algo diferente no verão norte-americano: ele se enfiou dentro de uma caixa e foi transportado de caminhão de Bald Knob para Portland, num trajeto de 3.600 km! Durante esse tempo, Long ficou jogando o tempo todo a versão online de *O Senhor dos Anéis* e tuitando

INIMIGO ÍNTIMO

Além de ter quebrado o código secreto do PlayStation 3 para permitir o uso de jogos piratas, o hacker George Hotz desvendou os segredinhos do iPhone. Isso deveria ser motivo para as empresas de tecnologia quererem manter distância dele, certo? Não para o Facebook, que o contratou. É o velho ditado: "Se não pode vencê-los, junte-se a eles"

RECOMENDAÇÃO MÉDICA

Imagine ter que jogar *Mario Kart* no Nintendo DS todo dia por recomendação médica? O sortudo foi Ben Michaels, garoto de 6 anos que sofria de ambliopia, conhecida como síndrome do olho preguiçoso. O médico recomendou que Ben jogasse com um tampão no olho saudável para forçar o olho preguiçoso a trabalhar. Ben agora vê tudo direitinho.